スクウェア・エニックスの
産地直送
公式ガイドブック シリーズ

大好評発売中

DS ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち 公式ガイドブック
定価1,400円（税込）
PS2 ドラゴンクエストⅧ 公式ガイドブック
上巻/世界編：定価1,500円（税込）　下巻/知識編：定価1,600円（税込）
PS2 ドラゴンクエストⅧのあるきかた
定価1,300円（税込）
DS ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー 公式ガイドブック
定価1,000円（税込）
DS ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー 最強データブック
定価1,400円（税込）
DS ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー 超通信対戦ガイドSP
定価800円（税込）
PS2 ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン 公式ガイドブック
定価1,500円（税込）
Wii ドラゴンクエストソード 仮面の女王と鏡の塔 公式ガイドブック
価格1,500円（税込）
ファイナルファンタジー 20thアニバーサリー アルティマニア
File1:キャラクター編 定価1,800円（税込）
File2:シナリオ編 定価1,800円（税込）
File3:バトル編 定価1,995円（税込）
PS ファイナルファンタジーⅦ アルティマニアΩ
定価1,995円（税込）
PSP クライシス コア –ファイナルファンタジーⅦ– アルティマニア
定価1,600円（税込）
PS2 ファイナルファンタジーX-2 アルティマニア
定価1,890円（税込）
PS2 ファイナルファンタジーXII シナリオアルティマニア / バトルアルティマニア
シナリオアルティマニア：定価1,500円（税込）　バトルアルティマニア：定価1,600円（税込）
PS2 ファイナルファンタジーXII アルティマニアΩ
定価1,995円（税込）
DS ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング アルティマニア
定価1,700円（税込）
PS2 ファイナルファンタジーXII インターナショナル ゾディアックジョブシステム アルティマニア
定価1,500円（税込）
DS ファイナルファンタジーⅢ 公式コンプリートガイド
定価1,400円（税込）
DS ファイナルファンタジーⅣ 公式コンプリートガイド
定価1,400円（税込）
PSP ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争 公式コンプリートガイド
定価1,300円（税込）
DS ファイナルファンタジー タクティクス A2 封穴のグリモア 公式コンプリートガイド
定価1,600円（税込）
DS ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト 公式コンプリートガイド
定価1,400円（税込）
PS2 キングダム ハーツⅡ アルティマニア
定価1,995円（税込）
PS2 キングダム ハーツⅡ ファイナルミックス＋（プラス）アルティマニア
定価1,700円（税込）
PSP スターオーシャン1 ファースト ディパーチャー 公式コンプリートガイド
定価1,600円（税込）
PSP スターオーシャン2 セカンド エヴォリューション 公式コンプリートガイド
定価1,890円（税込）
DS フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス 公式コンプリートガイド
定価1,680円（税込）

FRONT MISSION 2089
Border of Madness
フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

ISBN978-4-7575-2321-0
C9476 ¥1600E
9784757523210
1929476016003
SQUARE ENIX
定価：本体1,600円＋税
雑誌62011-88

NDS
フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス
FRONT MISSION 2089 Border of Madness
公式コンプリートガイド
SQUARE ENIX

SQUARE ENIX
SE-MOOK
NINTENDO DS

FRONT MISSION 2089
Border of Madness
フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

公式コンプリートガイド

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス 公式コンプリートガイド
©2005,2008 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

SQUARE ENIX.
SE-MOOK

NINTENDO DS

ふろみ劇場　特別編

表紙スペシャル

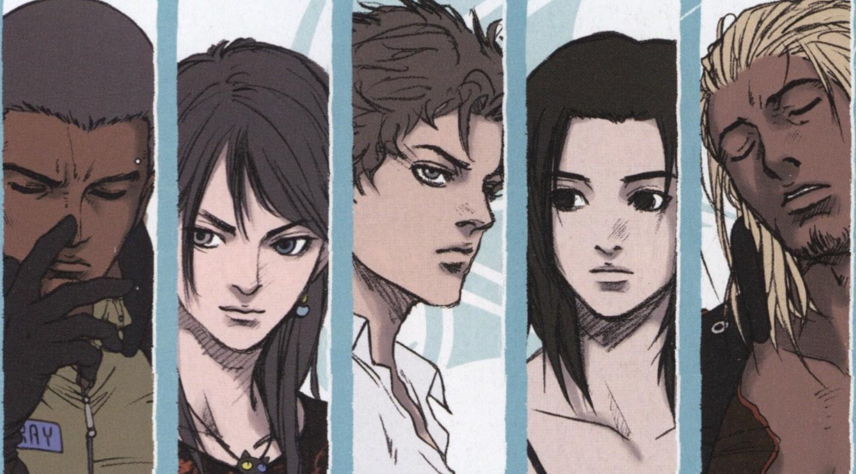
FRONT MISSION 2089
Border of Madness
フロントミッション2089　ボーダー・オブ・マッドネス

公式コンプリートガイド

FRONT MISSION 2089
Border of Madness

フロントミッション2089　ボーダー・オブ・マッドネス

公式コンプリートガイド



Prologue —プロローグ—

1995 年、太平洋上に浮上した(架空の島)" ハフマン島 "。
島は O.C.U.(オシアナ共同連合)と U.S.N.(ニューコンチネント合衆国)という
二大国の勢力争いにより二分されていた。

以前の大きな戦争から 19 年後の 2089 年。

島では国境での小競り合いが頻発し、
再び二大国間での大戦が勃発するのでは……という噂が流れ始めた。
両軍は噂を証明するかのように兵力の増強を行ない、
国境警備任務のため傭兵を雇った。

傭兵たちが国境警備にあたるようになってから間もなく、
傭兵たちの一部が行方不明になったり、
死んだと思われた傭兵の遺体が見つからない等の事件が頻発する。

脱走したのでは？　死亡は偽装では？　様々な憶測が飛び交うなか、
また新たな傭兵がこの島へ送られた——

これは、大国の陰謀に
歴史に名を残さぬ、

O.C.U. 陸防軍
第 1 軍機械化師団国境維持部隊

その部隊に派遣された傭兵の名はストーム。
彼は第 1 軍機械化師団国境維持部隊隊長として
精鋭の傭兵部隊を率い、国境周辺の護衛任務を任される。

数々の任務を遂行するなか、ストーム隊は傭兵たちの脱走事件、
漆黒の WAP 部隊との激突など不可解な事件に遭遇する。
二大国が睨みあうハフマン島の裏側で、
一体何が起きようとしているのだろうか……？

翻弄された傭兵部隊……
傭兵たちの物語である。

FRONT MISSION 2089 Border of Madness の世界を知ろう!!

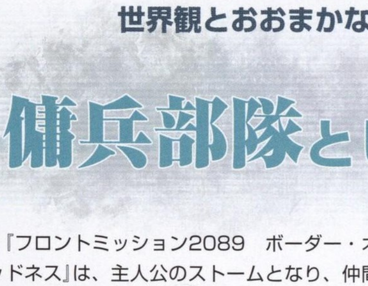
フロントミッション2089　ボーダー・オブ・マッドネス

ハフマン島で起きる様々な戦いに赴くまえに、本作の
世界観とおおまかなゲームの流れを知っておこう。

傭兵部隊として戦場を駆けろ!!

『フロントミッション2089　ボーダー・オブ・マッドネス』は、主人公のストームとなり、仲間の傭兵たちと共に、二足歩行できる兵器・WAP(ヴァンツァー)に搭乗し敵勢力と戦うシミュレーションRPGだ。物語は、様々な人物たちとの出会いと別れ、謎の組織との壮絶な戦いなどが繰り広げられて展開していく。このページでは、本作を構成する2つのパートの説明と、それぞれのパートの内容の紹介をしていこう。

フロントミッション2089は2つのパートに分かれている



ミッションとは敵勢力と戦う戦闘パートのことを指す。インターミッションでセットアップしたWAPに乗り、敵WAPと様々な武器を使って戦うことになる。

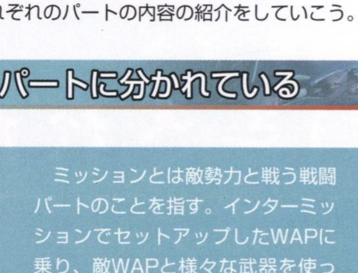
戦場へ

ミッション
MISSION

インターミッション
INTER MISSION

基地へ

インターミッションとは、ストーム隊が常駐している基地での行動パートのことだ。司令部で任務を請けたり、格納庫でWAPの整備(セットアップ)をすることができる。

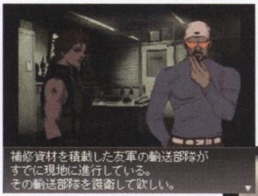


インターミッションで
戦いの準備をする

インターミッションでは、任務を遂行するために様々な準備ができる。傭兵詰所で戦況の確認、格納庫でWAPのセットアップなど、戦いの準備を入念にしておこう。

WAPを自分好みにセットアップ

⬅格納庫では多彩なパーツを購入できる。それらを組み合わせて、自分好みのWAPを作ろう。



司令室で作戦を請ける

⬅司令部では、ファルコン司令から任務を請け負う。任務の内容をしっかりと確認しておこう。

傭兵詰所で仲間たちと交流を深める

➡傭兵詰所で会話を進めていくと、隊員の思わぬ素顔を知ることもあるだろう。

インターミッションについて詳しくは各ページを見よう

司令部で作戦を請ける……………………P.022
基地の役割を知る……………………………P.024
WAPについて知る …………………………P.026
セットアップの手順を知る…………………P.032
闘技場でお金を稼ぐ…………………………P.230

作戦成功を目指し
ミッションで戦う

インターミッションで請け負った作戦を実行するミッション。作戦の内容によって、出現する敵の種類や、作戦成功の目的が変わってくるぞ。

経験を詰んだパイロットは成長しスキルを覚える

⬅パイロットは成長すると、特別な能力(スキル)を覚える。また、強力なWAP2体同時攻撃(リンク攻撃)も使用できる。

自軍と敵軍が交互に行動するターン制バトルが展開

➡グリッド(マス目)で区切られたマップ上でユニットを操作し、敵味方交互に行動し戦闘が進む。

様々な攻撃方法で敵を撃墜せよ

⬅WAPに装備した武器によって、攻撃方法が変化する。状況に合わせて使い分けたい。

ミッションについて詳しくは各ページを見よう

パイロットの能力を知る……………………P.038
ミッションの流れを知る……………………P.046
戦闘の様々な知識を覚える…………………P.048
攻撃方法の種類を確認………………………P.053
実戦の応用戦術を知る………………………P.058

登場キャラクター紹介
O.C.U.サイド

O.C.U.とU.S.N.という二大国が争うハフマン島において、O.C.U.側の国境を警備する部隊が「O.C.U.陸防軍第１軍機械化師団国境維持部隊」である。司令官のファルコンがハフマン島に派遣されてきたストームの腕を買い、国境維持部隊の隊長に任命。そこに国境警備兵として傭兵たちが集まり、ストームを隊長としたストーム隊が結成される。現在は、国境警備の任務を遂行している。

O.C.U.SIDE CHARACTER

STORM ストーム

卓越したWAP操縦技術を持つ傭兵のプロフェッショナル

■ DATA

年齢：25歳
血液型：B型
身長：180㎝
身体的所見：一見細身に見えるが筋肉質
好物：軍支給のレーションを食し、味覚を慣らしている
旧コードネーム：バレットストーム
本名：アーネスト・J・サリンジャー

ハフマン島に派遣されてきた元特殊部隊隊長。卓越したWAP操縦技術や戦闘経験を買われ、国境警備を主とする傭兵部隊の隊長に就任する。WAPの操縦技術は正規軍でもトップクラスで、「格闘」「近距離」「遠距離」のすべてにおいて秀でた能力を持つ。生身でも徒手、射撃戦闘など軍人としての能力はハイレベル。

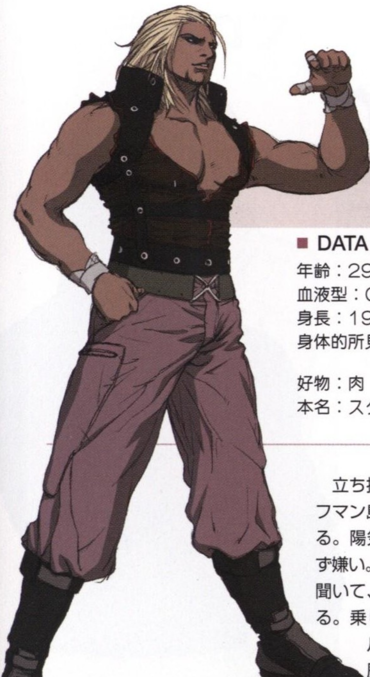
レイン RAIN

ストーム隊を取りまとめる 生真面目な女性副官

■ DATA

年齢：23歳
血液型：A型
身長：171cm
身体的所見：華奢に見えるが実はグラマラスで酒豪
好物：紅茶、生クリーム系の洋菓子
出身地：日本(由緒ある軍属家系)
本名：レイ・アマミヤ(雨宮 麗)

ストーム隊の副官として秘書的な仕事をこなすなか、隊員たちといまいち会話がかみ合わないストームの間に入りサポート役をこなすしっかり者。何かと騒がしい隊のなかで、本当は一緒にはしゃぎたいと思っているのだが、彼女の生真面目な性格がそれを許せないでいる。過去に所属していた部隊を失っている。



CHAMP チャンプ

WAP戦は格闘戦で決める ストーム隊の特攻隊長

■ DATA

年齢：29歳
血液型：O型
身長：193cm
身体的所見：筋肉でゴツゴツした体格
脂肪が少ない
好物：肉
本名：スタン・ウイリアムス

立ち技総合格闘技の元世界チャンピオン。ハフマン島での国境警備兵募集に応募し傭兵となる。陽気でサバサバした性格をしており、負けず嫌い。ストームが軍隊での徒手戦闘が得意と聞いて、いつか組み手を行ないたいと思っている。乗り手の操縦が反映されるWAPでのバトルでは、格闘技のチャンピオンだった経歴通り、格闘戦闘を得意としている。

オッドアイ ODDEYE

高度なオペレーター技術と得意の遠距離攻撃で隊をサポート

■ DATA

年齢：20歳
血液型：AB型
身長：165cm
身体的所見：細すぎない程度に普通
好物：麺類。最近はとんこつラーメンがお気に入り
本名：ケイト・S・ホウジョウ

北欧クォーター日系人で、国境警備兵募集に応募して傭兵となる。左右の瞳の色が違うオッドアイなため、コードネームもその名前を使用している。オペレーターとしての腕前は一級品で、ストーム隊では索敵を担当する。メカニカルなものが大好きで、手先が器用。彼女が首に下げているアクセサリーは、自作のネコ型汎用PCメディアである。

GRAY グレイ

特殊部隊狙撃チームから参戦 一撃にすべてを賭ける名スナイパー

■ DATA

年齢：24歳
血液型：A型
身長：184cm
身体的所見：一見筋肉質だが、最近脂肪がついてきたことを気にしている
好物：カレーやハンバーグ
本名：アッシュ・ライトフォース

元々O.C.U.軍特殊部隊狙撃チームに所属していたが、訳あって除隊。傭兵となりストーム隊に配属される。未だに正規軍所属だった過去を捨てられないようで、いつも正規軍のユニフォームを着用している。戦場では特殊部隊狙撃チーム時代での腕を活かし、スナイパーとして活躍。一撃離脱の戦法を得意としている。

ファルコン

O.C.U.傭兵部隊の司令官で、ストームの上官。軍服は着ていないが正規の軍人である。一見すると強面だが、部下思いの良い上官であり、ストームに対し全幅の信頼を置いている。

バギー

陽気な性格をした、部隊のムードメーカー的存在。レインが以前所属していた部隊の、たった2人の生き残りの1人である。ストーム隊に追加隊員候補として配属される。

ヘパイスト

ストーム隊に加わる大ベテランのメカニック。また、補給車のドライバーとしても戦地で活躍する。言動が若干セクハラめいているが、その飄々とした態度はどこか憎めない。

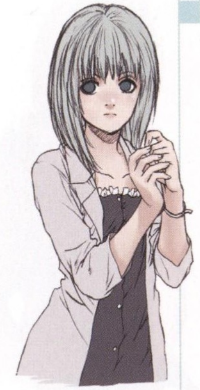
ライコフ

ストーム隊を援助している企業からの派遣技術員。ヘパイスト曰く「奴は天才」とのことだが真相は不明。ストームの高いWAP操縦技術の腕を買って、新兵器のテストを度々行なう。

フェイスレス

O.C.U.軍特殊部隊「デルタ」の隊長。ミッション遂行に己の誇りを賭ける生粋の軍人。ストーム隊と共同戦線の際に、ストームの傭兵としての戦闘能力の高さを認める。

アイシャ

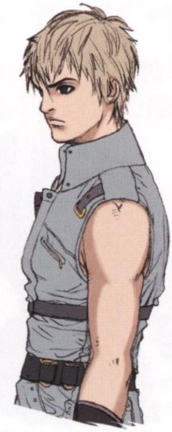


14歳で博士号を取得した、脳神経学の研究者。幼く見られることが多く、本人はそれがコンプレックス。自分の興味のあることに没頭するタイプで、徹夜で研究することも多いようだ。

サーナ

実戦経験豊富な傭兵部隊「チャリオット隊」の隊長。補充傭兵の視察のため、国境警備基地に訪れる。実戦訓練を視察し、射撃能力に優れるトーネードをスカウトしていく。

トーネード



補充パイロット候補として、チャンプやオッドアイと共にハフマン島に派遣されてきた。実戦訓練ではストームに一蹴されるが、その射撃センスを認められチャリオット隊に配属される。

エレン・テイラー

かつてレインの教習係だった、O.C.U.軍の傭兵。現在は国境警備にあたっている基地の実地調査をしている。ハフマン島の情勢に詳しく、ストームたちに多様な情報を提供してくれる。

アルケミスト

実戦演習で優秀な成績を収めた傭兵の1人。ストームに興味があるらしく、彼の過去を知りたがっている。「何か特殊な部隊の雰囲気を感じられる」とストームに指摘されるが……。

ユージ・キノシタ

傭兵詰所に駐在している、元WAPパイロットのベテランメカニック。基地の施設やWAPのセットアップ方法、戦場での戦い方など、傭兵として必要な様々な知識をレクチャーしてくれる。

トマス・ノーランド

O.C.U.陸防第1軍第3機動大隊の中尉。2080年のエストニア大戦や、2086年のハフマン危機で活躍したO.C.U.の英雄。英雄と言われているが、基地内では不可解な行動が多い。

レイチェル

有名なジャーナリスト。何者かに命を狙われたところをストーム隊に助けられる。何かの調査をするために、O.C.U.軍の統治区へ赴く。ストームの右肩のタトゥーに見覚えがあるらしい。

ジョンストン

レイチェルと共にO.C.U.軍統治区の取材にやってきたジャーナリストチームの1人。取材中にWAPの襲撃を受け、運転するジープが大破し、大きな傷を負うが、一命を取り留める。

Dr.ブラウン

O.C.U.軍の科学技術省の将校。後のBD(バイオニューラル・デバイス、P.243)計画の根幹になった、人工授精によって生まれた胎児の脳を利用した、生体コンピュータの研究をしている。

Dr.ギルモア

Dr.ブラウンと共にO.C.U.の施設で、人間の脳を記憶装置として使用する研究を進めていた博士。研究は極秘裏に行なわれていたが、アイシャの逃亡によりストームたちに情報が流れてしまった。

バッカス&ヒュン

ヴァンパイアズ部隊に、窮地に追い込まれたストーム隊の救助に駆けつけるヘパイストの弟子たち。2人ともWAPの操縦はせず、旧式と呼ばれる戦車やヘリコプターに搭乗している。ちなみに、自分たちは「爺さんの世話役で弟子じゃない」と言っているが、それはヘパイストへの照れ隠しだったりする。

VAMPIRES

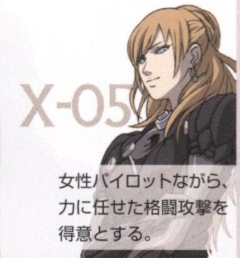
漆黒のWAPを操る謎の部隊。Vampires(ヴァンパイアズ)と呼ばれている。ヴァンパイアズに所属する兵士たちのなかで特に優秀な者たちには「X-01」のようにコードネームが与えられており、ナンバーズと呼ばれ直接戦場での任務を遂行する特殊部隊として活躍している。彼らの目的や所属する国などの情報は隠蔽されており、その正体を知る者は僅かである。ストーム隊とはハフマン島での様々な戦地で激突することになる。

VAMPIRES CHARACTER

バーサーカー

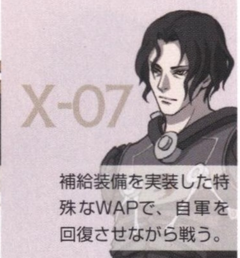
ゴーレムやキマイラと共に行動するヴァンパイアズ部隊の1人。

ゴーレム



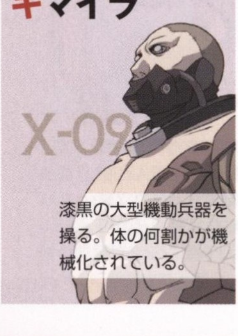
女性パイロットながら、力に任せた格闘攻撃を得意とする。

ウィザード



補給装備を実装した特殊なWAPで、自軍を回復させながら戦う。

キマイラ

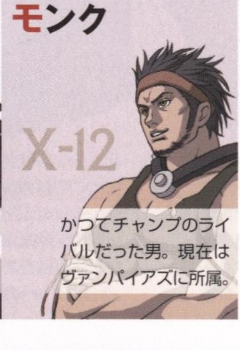


漆黒の大型機動兵器を操る。体の何割かが機械化されている。

ネクロマンサー

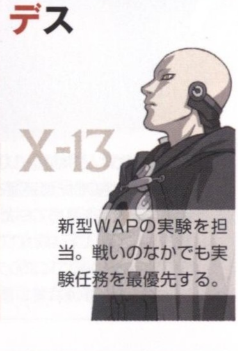
バイオジャマーを使用する「魔道士隊」を率いるリーダー。

モンク



かつてチャンプのライバルだった男。現在はヴァンパイアズに所属。

デス



新型WAPの実験を担当。戦いのなかでも実験任務を最優先する。

VAMPIRES CHARACTER

RICH
リッチ
X-20

目的などすべてが不明の部隊、ヴァンパイアズのリーダー。部隊をまとめながら、自らもWAPに搭乗し戦闘を行なう。

ナイトメア

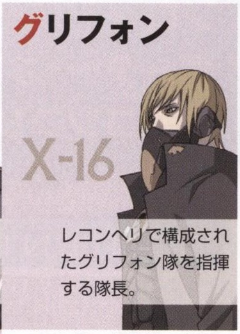
X-14

冷静なナンバーズ隊のなかにおいて、もっとも残忍な性格をした男。

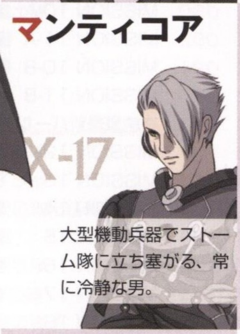
シャーマン

X-15

無人遠隔WAP「アンデッド隊」を操る魔道士隊の1人。

グリフォン

X-16

レコンヘリで構成されたグリフォン隊を指揮する隊長。

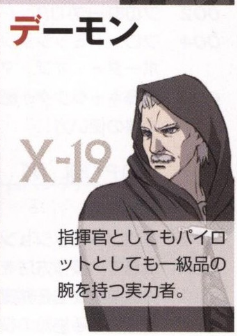
マンティコア

X-17

大型機動兵器でストーム隊に立ち塞がる、常に冷静な男。

ドルイド

X-18

「魔道士隊」の一員。ネクロマンサーと共に行動している。

デーモン

X-19

指揮官としてもパイロットとしても一級品の腕を持つ実力者。

イフリート

X-21

イフリートの名に相応しく、火炎放射器を装備した部隊を率いる。

ウィッチ

X-22

容姿も言動も子供じみた、「魔道士隊」に所属する女性隊員。

ドラグーン

X-24

以前は別の傭兵部隊に所属。ナンバーズになった経緯は不明。

オーガ

X-28

オーガ隊の隊長。己の任務遂行中にストーム隊と接触する。

DARK KNIGHT
ダークナイト
X-03

ヴァンパイアズで、もっとも冷静な男。刀型の格闘武器を装備したWAPを操る。ストーム隊の実力を図るような戦いをしてくるが……。

フロントミッション2089
ボーダー・オブ・マッドネス
公式コンプリートガイド

CONTENTS

002 プロローグ
004 フロントミッション2089
ボーダー・オブ・マッドネスの世界を知ろう!!
006 登場キャラクター紹介
016 本書の使い方

017 CHAPTER 01 システム解説

018 フロントミッション2089の戦場へ!!
020 戦場での操作方法をマスターしよう
022 作戦確認から任務遂行まで
024 基地にある施設の役割を知っておこう
026 WAPの基礎知識
032 WAPのセットアップ手順を知ろう
038 パイロットの能力とスキルを知ろう
046 ミッションの開始から終了まで
048 戦闘の基礎知識
058 実戦での応用戦術

063 CHAPTER 02 ミッション攻略

064 ミッション攻略のポイント
066 ミッションフローチャート
068 ミッション攻略ページの見方
071 MISSION 01 実戦訓練1
072 MISSION 02 実戦訓練2
073 MISSION 03 実戦訓練3
074 MISSION 04-A 偵察部隊強襲
076 MISSION 05-A 輸送車追撃
078 MISSION 04-B 狙撃作戦
080 MISSION 05-B 補給路分断
082 MISSION 06 兵器工場防衛任務
084 MISSION 07 狩り
086 MISSION 08 疑惑
088 MISSION 09 市街地強襲作戦
090 MISSION 10-A メール河橋梁の攻防
092 MISSION 11-A 渓谷の激戦
094 MISSION 10-B 戦車狩り
096 MISSION 11-B 補給物質破壊
098 格納庫最新パーツリスト1
100 MISSION 12 新型
102 MISSION 13 スパイ逮捕
104 MISSION 14 墜落現場調査
106 MISSION 15 乱入
108 MISSION 16 砂漠の奇襲作戦
110 MISSION 17 傭兵基地防衛
112 MISSION 18 修復作業
114 格納庫最新パーツリスト2
116 MISSION 19 新兵器テスト1
118 MISSION 20 新兵器テスト2
120 MISSION 21 砂塵を抜けて
122 MISSION 22 アリーナ警護
124 MISSION 23-A アリーナ爆破予告
126 MISSION 24-A チャンプ
128 MISSION 25-A 大型機動兵器の群れ
130 MISSION 23-B ジャーナリスト
132 MISSION 24-B 取材協力
134 MISSION 25-B エスコート
136 MISSION 26 再会
138 格納庫最新パーツリスト3
140 MISSION 27 コードネーム
142 MISSION 28 オッドアイ
144 MISSION 29 武装ゲリラ掃討作戦
146 MISSION 30 仲間
148 MISSION 31 対吸血部隊
150 MISSION 32 対吸血部隊試作兵器試用
152 MISSION 33 空挺基地強襲
154 MISSION 34 要塞
156 MISSION 35 地獄の橋
158 MISSION 36 ヴァンパイア

160 MISSION 37 魔道士隊
162 MISSION 38 救出
164 MISSION 39 錯綜
166 MISSION 40 記憶
168 格納庫最新パーツリスト4
170 MISSION 41 残党排除
172 MISSION 42 アイシャ
174 MISSION 43 深夜の救出任務
176 MISSION 44 捜索
178 MISSION 45 情報収集
180 MISSION 46 B棟強襲
182 MISSION 47 悪魔の種子
184 MISSION 48 逃亡部隊
186 MISSION 49 ラーカスの惨劇
188 MISSION 50 実験機
190 MISSION 51 開戦
192 エピローグ そして…
194 格納庫最新パーツリスト5

197 CHAPTER 03 データ

198 パーツリストの見方
200 ■Grip【手武器】
200 MG（マシンガン）
201 SG（ショットガン）
202 RF（ライフル）
203 FT（火炎放射器）／BZ（バズーカ）
204 GR（グレネード）／KN（ナックル）
204 PB（パイルバンカー）／RD（ロッド）
206 ■Shoulder【肩武器】
206 MS（ミサイル）
207 RK（ロケット）／SH（シールド）
208 ■Body【胴体】
213 ■Arm【腕】
213 ARM PUNCH(アームパンチ)
216 MG（マシンガン）
217 SG（ショットガン）／FT（火炎放射器）BZ（バズーカ）／CN（キャノン）
219 ■Legs【脚部】
219 ノーマル
222 タンク
223 ホバー／タイヤ
224 ■Back Pack【背部】
225 ■Computer【コンピュータ】
227 ■Item【アイテム】
228 ■大型機動兵器
230 闘技場を極める
232 闘技場搭乗パイロットデータ

239 CHAPTER 04 エクストラ

240 人物相関図
242 ストーリー考察
244 イラストギャラリー＆設定資料集
254 索引

コラム

196 2周目そして3周目の戦いにチャレンジ!!
205 タイプ別オススメ武器コレクション
212 タイプ別オススメWAP
218 特別な入手アイテム出現ミッションリスト
223 移動力ダントツのホバー、問題は重量!?
224 貴重なパーツを仲間からゲット！
227 敵にダメージを与えるMineはこう使え！
229 大型機動兵器を使いこなす！

FRONT MISSION 2089 Border of Madness Official Complete Guide
本書の使い方

本書は大きく分けて全4章構成となっている。知りたい項目を選び、そのページを見れば、システムや攻略。データなど各情報を参照することができる。

CHAPTER_01 システム解説

》ゲームの基礎知識を学びたい 018
》WAPの性能を知りたい 026
》WAPのセットアップを知りたい 032
》パイロットの能力は？ 038
》バトルについて知りたい 046

CHAPTER_02 ミッション攻略

》ミッションの流れを知りたい 066
》ミッションを攻略する 071
》格納庫パーツリストを見たい 098,114,138,168,194

CHAPTER_03 データ

》パーツの詳細を確認 200
》闘技場のWAPデータを知りたい 232

CHAPTER_04 エクストラ

》ストーリーの核心を知りたい 240
》イラストギャラリーを見る 244

FRONT MISSION 2089
Border of Madness
Official Complete Guide

SYSTEM

CHAPTER 01
システム解説

フロントミッション2089の戦場へ!!

傭兵たちが激しい戦いを繰り広げる本作。戦場に赴くまえにゲームの始め方、作戦の記録の方法など基本的な知識を知っておこう。

O.C.U.傭兵部隊として戦場を駆け抜ける

『フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス』では、プレイヤーは傭兵部隊であるストーム隊の隊長となり、WAP(ヴァンツァー)と呼ばれる、二足歩行可能な兵器を駆って戦うことになる。ここでは、そんな戦場に赴くまえの基本知識を丁寧に解説していく。まずはしっかりと様々なシステムの基礎知識を覚えてから、実戦へ挑むことをオススメする。

⬅ストーム隊は様々な任務=ミッションを受け、ハフマン島各地で激戦を繰り広げることになる。

ゲームメニューの選択

タイトル画面でスタートボタンを押すと、スタートメニューが表示される。新たにゲームを始める場合には「ニューゲーム」を選択。すでに記録したゲームデータがある場合は「ロードゲーム」を選択しよう。

ニューゲーム

ゲームを最初からプレイする場合に選択しよう。ニューゲーム選択後、搭乗者コードの入力画面に移動する。

ロードゲーム

ゲームを途中から始める際に「ロードゲーム」を選択すると、記録されているデータが一覧表示されるので、再開したいデータを選択しよう。基地(P.024)で記録したセーブデータは「DATA～」、ミッション(P.046)中に中断したデータは「Q.DATA～」と表示される。

コンフィグ

操作方法…… ユニット選択などを自動的に行なう「セミオート」と、自由にカーソルを操作する「マニュアル」が選べる。

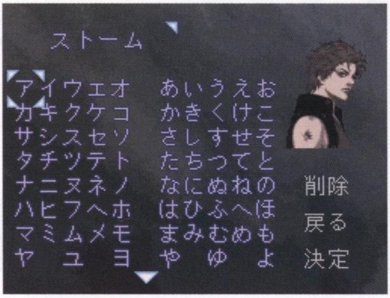
ゲームの早さ…… マップ画面(P.048)の敵の動きなど、ゲームの速度を「高速」と「通常」から選択。

戦闘の早さ…… 戦闘アニメーションの速度を「高速」と「通常」から選択できる。

サウンド…… BGMや効果音の出力を「ステレオ」と「モノラル」から選択できる。

搭乗者コードの登録

「ニューゲーム」を選択した場合、主人公の搭乗者名(コードネーム)の登録画面になる。コードネームは主人公の呼び名も兼ねており、ゲーム中に入力した名前で呼びかけられることも多いので、わかりやすい名前にするといいだろう。入力が終了したら「決定」を選択するか、スタートボタンを押して搭乗者コードの登録を完了させよう。



←コードネームで入力できる文字は最大6文字。初期設定では「ストーム」という名前になっている。

作戦の記録と中断

ゲームを途中で終える場合には「作戦の記録」か、ミッション中であれば「ゲームの中断」を選ぼう。これをしないとゲームデータが記録(セーブ)されず、続きを遊ぶことができなくなる。「作戦の記録」は7つ、中断は1つのみセーブ可能。中断データは、新たに中断セーブをしたときに自動的に上書きされる。

作戦の記録と中断のきまり

- ●記録は7つまで
- ●中断データは1つだけ
- ●中断データの作成はミッション中のみ

基地で記録

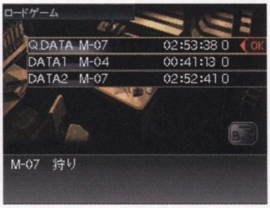
「作戦の記録」ができるのはインターミッション中(基地での行動中／P.022)だけ。基地で「作戦の記録」を選択するとデータのセーブとロードができる。

中断データを作成

戦闘中の行動可能な場面でスタートボタンを押すか、「SYS」パネルをタッチし「ゲームの中断」を選択すると、中断データが作成されタイトル画面に戻る。

記録のロード

記録をロードする場合は、スタートメニューでロードゲームを選択するか、インターミッションで「作戦の記録」を選択し、ロードしたいデータを選ぼう。



作戦失敗でゲームオーバーとなる

基本的に任務に失敗するとゲームオーバーとなり、最後にセーブしたところか、中断セーブをした場所からやり直しになる。難しいミッションもあるので、新しいミッションに挑戦するまえはセーブをしておこう。

おもなゲームオーバーの条件

- ●ストーム(主人公)機や、ミッションの要となる指定された機体が撃墜される。
- ●撃墜目標が逃亡した場合や、作戦で指定された目標ターンが過ぎてしまった場合。

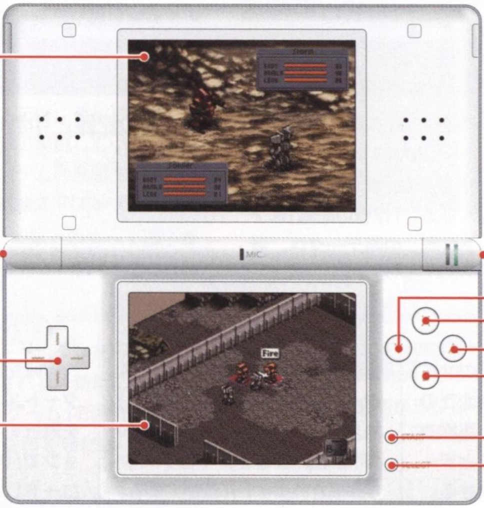
フロントミッション2089の戦場へ!!

システム解説 02

戦場での操作方法をマスターしよう

ここではインターミッションやミッション中の操作方法を解説していく。各パートごとの操作方法を覚え、スムーズにゲームを進めよう。

インターミッションとミッションパートの操作を知ろう



各パート別基本操作

ボタン	インターミッション中	ミッション中
十字ボタン	カーソルの移動／コマンドの選択	カーソルの移動／コマンドの選択
Aボタン	コマンドなどの決定／会話メッセージを送る	コマンドなどの決定／会話メッセージを送る（ボタンを押し続けることで戦闘シーンを高速化できる）
Bボタン	キャンセル／ウィンドウを閉じる（Bボタンを押し続けることで、文字表示の速度を高速化できる）	キャンセル／ウィンドウを閉じる（ボタンを押し続けることで、文字表示の速度を高速化できる）
Xボタン	セットアップ時に対象WAPの切り替え（順送り）	パイロットステータスとWAPグラフィックの表示切り替え
Yボタン	セットアップ時に対象WAPの切り替え（逆送り）	フリーカーソルモード（ユニットを自由に選択できる状態）に切り替え
Lボタン	セットアップ時に選択部位の切り替え（逆送り）	選択ユニットの切り替え（逆送り）
Rボタン	セットアップ時に選択部位の切り替え（順送り）	選択ユニットの切り替え（順送り）
STARTボタン	ソート表示の切り替え（セットアップ時）	システムウィンドウの表示
SELECT	フリーカーソルモードをキャンセルし、選択ユニットを切り替える（順送り）	

ソフトリセット	Lボタン＋Rボタン＋STARTボタン＋SELECTボタンを同時に押すとタイトル画面に戻る

タッチペンを使った操作

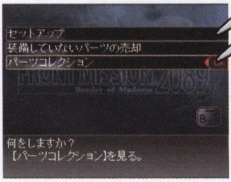
本作は各種ボタンの代わりにタッチペンを使って操作することができる。タッチペンを使う場合、操作方法はタッチとスライドの2種類がある。タッチはコマンドやパネルの決定などに、スライドはカーソルの移動や、コマンド選択などに使用する。

OKパネル……決定
Backパネル……キャンセル

タッチ

⬆実行したい項目をタッチペンで軽くタッチする。タッチする場所は各種画面によって異なる。

スライド



⬆実行したい項目をタッチし続ける。茶色い枠が選択した項目まで移動したらOKパネルをタッチ。

▼ インターミッションでの操作

対象の選択

⬅傭兵詰所（P.025)では、会話したいキャラクターの顔グラフィックをタッチしよう。

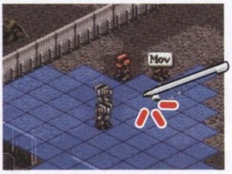
会話メッセージを送る

⬅メッセージはタッチスクリーンをタッチして送る。タッチし続ければ早送りができる。

▼ ミッションでの操作

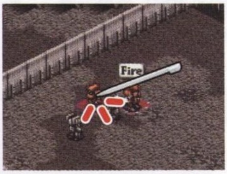
ミッション中のマップ画面では、タッチペンでカーソルを移動させて、ユニットの移動先や攻撃対象などを選択することができる。タッチペンを使用する場合は、操作方法をマニュアルにするか、Yボタンを押してフリーカーソルモードにしておくと、より操作しやすくなるだろう。

⬆カーソルを移動させてユニットを直接タッチし、コマンドを選択、決定しよう。



ユニットの移動

タッチペンで移動可能範囲の青いマスをタッチすると、ユニットが移動する。移動範囲外だとエラー音が鳴る。



攻撃対象の選択

攻撃対象となるユニットは、そのユニットのいるマスが赤で表示される。攻撃したいユニットをタッチして決定。

攻撃方法の決定

攻撃可能な武器が表示されたら、タッチペンでタッチするかスライドさせてコマンドを選択し「OK」をタッチしよう。

システム解説 03

作戦確認から任務遂行まで

ここではゲームの大まかな流れを解説していく。ミッションとインターミッションがどのように進み、変化していくのかを把握しよう。

戦況を確認して的確にミッションをクリアせよ

本作は、おもに2つのパートで構成されている。1つは作戦指示を受けたりWAPのセットアップなどを行なう「インターミッション」。もう1つは、請けた作戦を遂行するため戦場に赴く「ミッション」だ。この2つのパートは以下のような流れで進み、基本的に交互に進んでいく。また、ミッションを進めることで右ページのような様々な変化もある。

⬅ミッションによっては戦況の変化で、作戦目的が途中で変更されることもある。

▼ ゲームの基本的な流れ

インターミッション

インターミッションは、次のミッションへ進むための準備の場。司令部(P.024)や傭兵詰所(P.025)で次のミッションに関する情報を聞いたり、その情報を元にミッションの内容に応じて格納庫(P.025)でセットアップしよう。

⬅次のミッションの目的や、登場する敵に合わせて、WAPの武器やパーツをセットアップする。

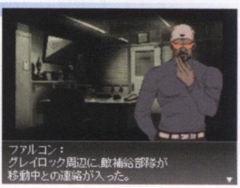
ミッション

ミッションはWAPに搭乗し、出現する敵部隊と戦うパート。様々な目的を遂行しつつ、決められた勝利条件の達成を目指して戦いを進めることになる。無事、条件を満たすとミッションクリアとなり、基地へ帰還する。

⬅戦場で自軍と敵軍のWAPが激突する。勝利条件の達成を目指しながら、戦いを進める必要がある。

インターミッション

ミッションの目標を達成すると基地へ帰還する。帰還後は、傭兵詰所で戦いによって起きた変化を確認できる。司令部へ行けば、新たなミッションを請けることになる。ミッションを請けるまえは「作戦の記録」を忘れずに行なおう。



⬅帰還後に、基地で再び情報を集めたり、WAPを整備するなど次のミッションに向けて準備しよう。

戦いを進めると様々な変化が起こる！

作戦内容の選択

ミッションを進めていくと、司令部で同時に2つのミッションが提示される場合がある。司令官から両方の作戦内容を聞くことができるので、好きなほうを選択しよう。一方しか選べないが、どちらを選んでも戦局には大きく影響しない。なお、選択しなかったミッションは、新たにゲームを開始して選択肢が出る場面まで進めないと選ぶことはできない。2周目(P.196)の「ネクストニューゲーム」で同じ場面まで進め、新たなミッションを選択するといいだろう。

◘ MISSION04の選択肢の例

2種類のミッションから選択可能

⬆MISSION04では、偵察部隊の襲撃か要人の狙撃任務の2つの作戦が提示される。気になる作戦を選択しよう。

MISSION04-A 偵察部隊強襲へ

MISSION04-B 狙撃作戦へ

新たな仲間が登場

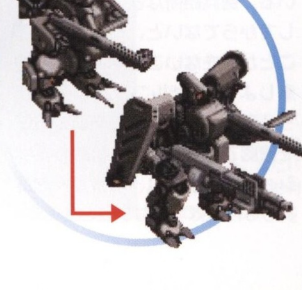
ミッションが進むと、部隊に新たな仲間が配属されてくることがある。基本的にミッションに常時参加できるのはストームに加えて右の4人。仲間になる順番はグレイがもっとも遅くMISSON09開始まえとなっている。なお、一時的だが、ヘパイストやアイシャなど、4人以外の仲間が参戦し、ミッションで共に戦うこともある。

格納庫に新たなパーツが追加

ミッションが進むと、特定のタイミングで新たなパーツが格納庫へ追加されることがある。傭兵詰所での会話によって新パーツが追加されたことを知ることもできるので、ミッションから戻ったらチェックを忘れないようにしよう。新パーツを入手したら、WAPをセットアップで強化し、新たなミッションでの戦いに備えておこう。

⬆新パーツが格納庫に入荷されたら、性能をよく確認し購入。自軍のWAPをどんどん強化していきたい。

新パーツでWAPをパワーアップさせよう！



基地にある施設の役割を知っておこう

基地はミッションを請けたり、その準備をする場所。基地内の各施設が、どんな役割を持っているかを知り、活用していこう。

基地は情報収集やWAP整備の場

基地には司令部、傭兵詰所、格納庫、闘技場の４つの施設がある。どの施設も、新たなミッションへ挑むための準備の場所となっている。基地内の各施設へは下のような順番で回ると、情報の聞き逃しなどがなくなりスムーズに移動することができる。なお、「作戦の記録」は基地内でのみ行なえる。新たなミッションへ進むまえは、できるだけセーブしておくといいだろう。

⬅ミッション出撃まえや、基地に戻ってきた際は、念のため「作戦の記録」をしておこう。

基地の活用方法

1. 傭兵詰所で情報収集
2. 司令部でミッションを請ける
3. 戦況に応じて格納庫や闘技場を利用する
4. 基地を出る／ミッションへ

⬅ミッション終了後は格納庫に行き、新パーツが入荷されているか、チェックしておこう。

司令部

作戦や戦況の確認を行なう中心施設

司令部にはファルコンがおり、傭兵部隊への作戦指示を行なっている。傭兵詰所などで情報収集をしてからでないと、司令部に入ることができないこともあるので注意しよう。ファルコンとの会話から、ミッション内容や事前の戦況を確認できる。また、複数のミッションが提示され、どちらかを選択しなければならないこともある。

⬅これから出撃するミッションの、地形や敵部隊の構成、目標などをファルコンが説明してくれる。

傭兵詰所

戦いに向け歴戦の兵士たちが待機する場所

傭兵詰所には、ストーム隊のメンバーやWAPの整備班たちが待機している。隊のメンバーは詰所にいることが多いので、戦いの前後は彼らと会話しておくと、物語をより深く知ることができるだろう。なお、詰所よりも先に司令部に行ってしまうと、詰所で隊員たちから特定の会話が聞けなくなる場合があるので注意しよう。

格納庫

WAPのセットアップや新パーツを購入する整備場

←これまでに入手したパーツを種類ごとに閲覧できる「パーツコレクション」。外見や詳細を確認できる。

格納庫では、WAPのセットアップができる。ミッションの内容に合わせてWAPを整備していこう。また、パーツの購入や不要なパーツの売却、これまでに入手したことのあるパーツを確認できる「パーツコレクション」を見ることもできる。

▶詳しくは032ページ

闘技場

兵士たちが腕を競い合う格闘場

←試合に勝てれば、パーツを購入するためのお金を稼げる。またパイロットの育成にも利用できるのだ。

闘技場では、WAPを用いた賭けバトルができる。搭乗パイロットのレベルやWAPの強さに応じて対戦相手のオッズが決定され、0〜10000までのお金を賭けられる。勝利すれば配当金が支払われるのだ。なお、闘技場で戦う相手や賭け金は、訪れた時期により変わる。

▶詳しくは230ページ

WAPの基礎知識

WAPはパーツの組み合わせによって、性能や戦場での役割が変化する。WAPの基本的な性能やパーツ、パラメータなどを覚えておこう。

WAPの仕組みを知ろう

WAPはおもに、体部分のパーツと武器の組み合わせで構成されている。パーツや武器の性能はすべて異なり、組み合わせ方しだいで強力なWAPができあがる。各パーツの項目の数値を理解し、有効な組み合わせのWAPを作り出す(＝セットアップ)することがミッション攻略の第一歩となるのだ。

WAPの基本構成

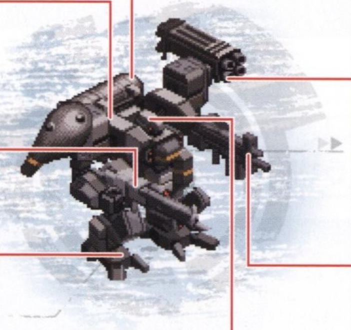
パーツには性能や属性防御(P.029)がある

WAP ＝ パーツ ＋ 武器

パーツの組み合わせでWAPのタイプが決定(P.028)

装備する武器で攻撃タイプが決定(P.030)

WAPは５種類のパーツと武器で構成される



Body【胴体】
- WAPの出力(各パーツを搭載できる重さの上限値)を担う
- 破壊されるとWAPが撃墜される

Back Pack【背部】
- 出力やアイテムの所持数を補助する
- 修理用のBack Packなら修理、補給ができる

Shoulder Weapon【肩武器】
- シールドや遠距離攻撃用の武器を装備可能
- Armを破壊されると使用不可能になる

L.Arm/R.Arm【左腕/右腕】
- Hit性能が武器の攻撃命中率に影響する
- 破壊されると装備した武器も使用不可能

Hand Grip【手武器】
- 装備した武器によって攻撃タイプが変化する
- Armを破壊されると使用不可能になる

Legs【脚部】
- 移動力に応じてWAPが歩ける歩数が変化する
- 破壊されると、移動力が半減する

Computer【コンピュータ】
- 命中や回避などWAPの制御全般を担う
- 搭乗パイロットの能力を補正する

各パーツに設定されている項目

Body/Arm/Legs

DF	パーツの防御力。攻撃を受けた際のダメージ値に影響する。高いほど受けるダメージを軽減する。
HP	パーツの耐久力。ダメージを受けるとこの値が減少し、0になるとパーツが破壊される。
Engine	パーツの出力。おもにBodyに設定されており、その他のパーツをセットアップするときに基準となる値(P.033)。
Weight	パーツの重量。Weightが高いパーツは攻撃を受けやすくなる。Bodyの場合は体当たりの攻撃力になる(P.054)。

Int. Weapon	Armに内蔵されている武器の性能。通常のArmの内臓武器はパンチだが、射撃武器を内蔵しているArmもある。なお、射撃武器が内蔵されたArmは、Hand Gripが装備できない。パンチは攻撃力、射撃武器の場合は攻撃回数×一発の攻撃力の順で表記されている。
Hit	Armが持つ攻撃命中補正値で、装備している武器の命中率を上昇補正してくれる。
Move	Legsが持つ移動力。移動タイプ(P.051)と地形の移動コスト(P.052)によって、実際に移動できる距離は変化する。

Hand Grip/Shoulder Weapon

AT	武器の攻撃力。数値が高いほど威力がある。基本的に数値は、攻撃回数×一発の攻撃力の順で記載されている。
DF	シールドが持つ防御力。防御時にシールドを選択した場合、シールドの防御力分ダメージを軽減する。
Hit	その武器の命中率。仮にこの値が低くても、ArmのHitやパイロットの能力で補うこともできる(P.038)。
Range	その武器で攻撃できる射程。「2-4」と表記されている場合、最小射程が2、最大射程が4であることを示す。

Bullet	その武器の装弾数。近距離武器や格闘武器は無制限に攻撃できるので、遠距離武器に関わる値といえる。
Weight	武器の重量。WAPの総出力以内であれば、どんなに重い武器でもArmに装備させることができる。
Type	その武器の攻撃タイプ。Fightは格闘武器、Shortは近距離武器、Longは遠距離武器、Shieldはシールドをあらわしている。Hand Gripのなかにはバズーカやグレネードのように遠近両用で使える武器も存在するが、その場合はLongと表示される(P.030)。

Back Pack

Item	アイテム収納数。この数値分、WAPに装備できるアイテム数を増加させることができる。
Range	アイテム射程増加量。この数値分、アイテム使用の際に使用射程を増加させる。武器の射程ではないので注意。
Engine	そのBack Packがもっている出力。装備することで、装備中のBodyの持つ出力にこの数値が追加される。
Weight	そのBack Packの重量。どれも重量は10程度と軽いうえ、Back Pack自体が出力を持つため負担にはならない。

Computer

Fight	格闘攻撃の命中補正値。格闘攻撃の命中率を上げる数値。当然ながら、高いほど性能がいい。
Short	近距離攻撃の命中補正値。近距離攻撃の命中率を上げる数値。他と同様、高いほど性能がいい。
Long	遠距離攻撃の命中補正値。遠距離攻撃の命中率を上げる数値。高いほど性能がいい。
Agility	回避の補正値。相手の攻撃の命中率を下げる数値。この数値が高いほど攻撃が当たりにくくなる。

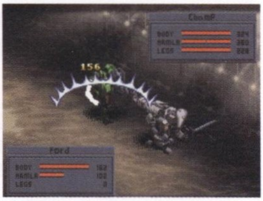
▼ WAPの要である多彩な攻撃方法はおもに3つに分類される

WAPの攻撃方法は、Hand GripやShoulder Weaponの武器によって決まる。その分類は、装備している格闘武器やパンチで攻撃する格闘攻撃、隣接して射撃武器で攻撃をする近距離攻撃、遠距離武器や肩武器で攻撃する遠距離攻撃の3つに分けられる。WAPの出力や他のメンバーとのバランスを考えつつ、パイロットの特性に合った武器を選択していこう。

⬆近距離と遠距離攻撃など、2種類の攻撃方法をできると戦いの幅が広がる。応用が利くようなセットアップがベストだ。

格闘攻撃

敵に接近して打撃を与える。相手のBodyに命中しやすく、攻撃力も高いが、攻撃まえに敵の近距離攻撃を受けるという欠点もある。

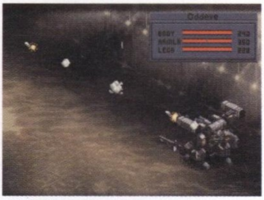


近距離攻撃

相手に隣接して、マシンガンなどの近距離武器で攻撃する。攻撃回数が複数なら、相手の多数のパーツにダメージを与えられる。

遠距離攻撃

敵ユニットを離れた位置から攻撃でき、反撃を受けないという特徴を持つ。肩武器には弾数に上限があり、攻撃回数が限られる。



▼ WAPのタイプはセットアップするパーツによって決定する

WAPの役割は、攻撃方法などによって様々なタイプに分かれている。例えば敵陣に突入し、格闘武器で強力な一撃を繰り出す格闘特化タイプはBodyやArmの防御力を高め、防御用のシールドを装備させておくなどの工夫が必要だ。他にも、近距離と遠距離攻撃のどちらも可能な、どんな戦況でも対応ができるバランスタイプや、回復用のBack Packを装備して、自軍のWAPのパーツを回復させる支援タイプなど、セットアップの仕方によって、WAPのタイプが決まる。

◘ WAPのおもなタイプ

特化タイプ

⬆特定の攻撃方法に特化させるため、各部のパーツをセットアップしたタイプ。格闘特化タイプや遠距離特化タイプはかなり実用的と言えるだろう。

バランスタイプ

⬆近距離、格闘、遠距離攻撃が可能な武器をセットアップ。どんな相手でも対応できるバランス型WAPだ。どの戦場でも大活躍するだろう。

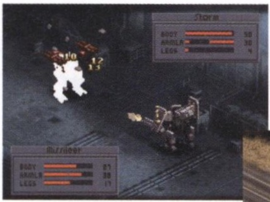
支援タイプ

⬆Back PackにRiff(P.057)を装備し、敵を攻撃するより味方の回復を重視した支援タイプ。自分が撃墜されないよう防御力も高める必要がある。

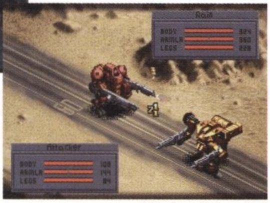
▼ 武器に設定されている属性と属性防御について

武器にはすべて、「貫通」「衝撃」「炎熱」という３種類の属性が設定されている。属性とは攻撃する武器が持つ特性のことで、攻撃する際、武器の基本攻撃力にその特性が付加され、与えるダメージが決定する。

一方、属性防御とは、武器と同じ３つの属性があり、攻撃を受ける際、貫通属性の攻撃に貫通の属性防御など、攻撃側の属性と属性防御が一致すると、ダメージを軽減することができる。



⬅左右で異なる属性の武器を持っておき、敵の属性防御に応じて攻撃するといいだろう。



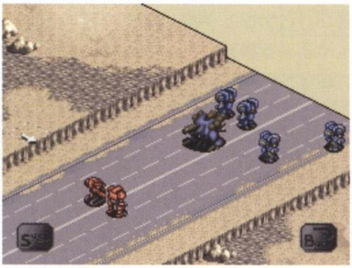
➡相手の攻撃と同じ属性防御にしていると、受けるダメージを大幅に軽減できる。

3種類の属性と属性防御

属性	説明	各属性武器のカテゴリ
貫通	マシンガンの小さな弾丸や、パイルバンカーの槍状の杭で相手の装甲を突き破る攻撃と、それに対抗するための属性防御。	パイルバンカー(PB)、マシンガン(MG)、ライフル(RF)
衝撃	ショットガンや格闘武器など、爆発や打撃による衝撃で相手にダメージを与える攻撃と、それに対抗するための属性防御。	ナックル(KN)、ロッド(RD)、アームパンチ(Arm)、ショットガン(SG)
炎熱	ミサイルや火炎放射器など、爆発と炎の熱によって相手の装甲を熔解させダメージを与える攻撃と、それに対抗するための属性防御。	火炎放射器(FT)、ミサイル(MS)、ロケット(RK)、バズーカ(BZ)、グレネード(GR)

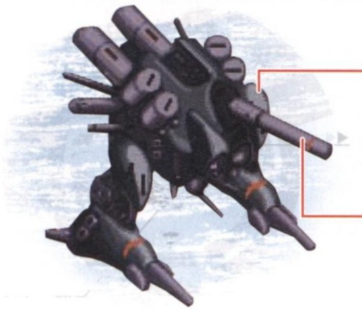
▼ 通常のWAPと性能が異なる大型機動兵器

ミッションが進むと、通常のWAPとは異なる大型機動兵器を手に入れることがある。大型機動兵器はいずれもHPが高く、特別な攻撃方法を持つという特徴がある。また、基本的にひとつのパーツで構成されており、ArmやLegsなどを個別にセットアップできない。武器もその大型機動兵器専用のものが装備されている。



⬅大型機動兵器は、高いHPを活かして、戦場で自軍を守るなどの役割でも活躍する。

大型機動兵器の例



セットアップできるパーツはBodyのみ

セットアップ時はBodyのみ選択可能で、Bodyを交換すると大型機動兵器に乗り換えることになる。

大型兵器独自の武器を装備

Armがない大型機動兵器も存在する。その際はBodyに備えつけられた専用武器で攻撃をする。

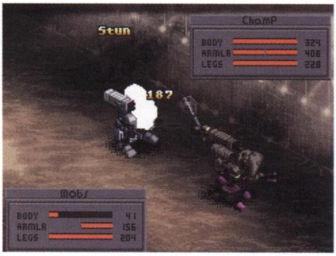
武器のタイプとカテゴリにより性能の違いがある

武器にはHand GripとShoulder Weaponの2種類があり、基本的に両手、両肩の計4カ所に装備できる。Hand Gripはマシンガンやショットガンなど、Shoulder Weaponはミサイルやシールドなど、様々なタイプにカテゴリ分けされている。武器のタイプによる攻撃方法や射程の違いをしっかりと把握して、セットアップするWAPタイプに合った武器を選択できるようになろう。

Hand Grip（手武器）

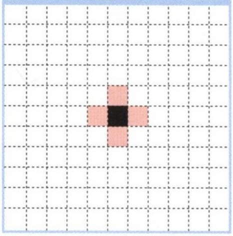
格闘武器

手に武器を持ち、相手に打撃によるダメージを与える武器。射程は１マスと短いが、高い攻撃力と命中率を持つ。アームパンチは、武器を装備していない手で攻撃する方法。パイルバンカーのみ、槍状の杭で相手を突き刺す、貫通属性の攻撃になっている。



←攻撃回数は一回だが、その一撃で相手に与えるダメージはかなり多い。

射程



RD ロッド　衝撃

手に持つ格闘武器全般を指す。序盤などは、スタンダードな格闘攻撃の手段として重宝する。

PB パイルバンカー　貫通

貫通属性を持った格闘武器。殴ると同時に金属の杭(パイル)を撃ち出して、相手の装甲を貫く豪快な武器。

Arm アームパンチ　衝撃

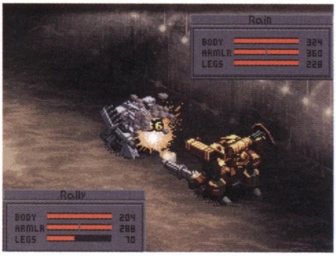
WAPの拳で敵ユニットを殴りつける衝撃属性の攻撃。なかにはパンチの威力が武器より強力なものもある。

KN ナックル　衝撃

WAPの拳に装着する格闘用武器。殴るように相手を攻撃する。威力は低めだが命中率が高いのが特徴。

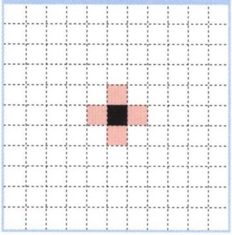
近距離武器

近距離戦に使用できる射程が１マスの銃。属性が豊富で、弾数制限もなく使いやすい。また、一発の攻撃力は低いものの、射撃回数が多いものがほとんどで、相手のWAPの複数のパーツにダメージを与えやすい。近距離タイプのWAPの主力となる武器だ。



←発射弾数が多いため、同じ場所に何度もダメージを与えることも多い。

射程



MG マシンガン　貫通

近距離武器としては標準的な能力を持つ銃。攻撃力と発射弾数のバランスが取れていて序盤から終盤まで活躍する。

SG ショットガン　衝撃

衝撃属性を持ち、マシンガンよりも発射弾数が多いものが多い。命中率も高めなので扱いやすい。

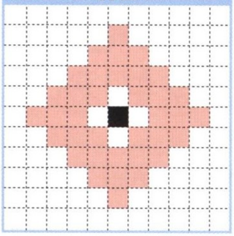
FT 火炎放射器　炎熱

近距離攻撃としては珍しい炎熱属性。攻撃力は非常に高いが、発射弾数が1回と少なく、命中率も低いものが多い。

遠距離武器

Hand Gripに装備できる遠距離武器。攻撃範囲は２～４マスとなっており、攻撃時は肩の遠距離武器と同様に反撃を受けない。攻撃力が非常に高いが、射撃回数が一回のものが多い。遠距離武器が得意なパイロットに使わせたい。

射程



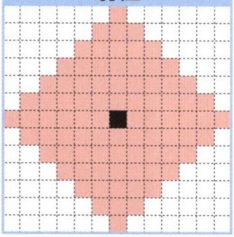
RF ライフル　貫通

発射弾数を少なくするかわりに、一撃の威力を高めることに特化された武器。その攻撃力の高さは、耐貫通属性を持っていないWAPのArmを一撃で破壊するほど。また、射程範囲は2～4と長い。

遠近両用武器

１つの武器で遠距離攻撃と近距離攻撃を行なうことができる、オールマイティーな武器。どの武器も攻撃力が高いが、命中率が低い傾向にある。メイン武器としてではなく、反撃用などサブ武器として装備するといいだろう。

射程



BZ バズーカ　衝撃　炎熱

衝撃と炎熱の2つの属性を持つ武器。命中率は低いが、攻撃力の高い弾丸を撃ち出す。ライフルよりも射程範囲が広い。

GR グレネード　炎熱

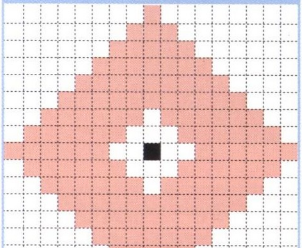
バズーカよりも、さらに攻撃力の高い弾丸を撃ち出す炎熱属性の武器。命中率は低いが、破壊力は相当なもの。

Shoulder Weapon（肩武器）

遠距離武器

どの肩武器も一切反撃を受けずに攻撃できる。射程が３～８と長く、Hand Gripとして装備できるライフルよりも遠距離から攻撃できる。武器によって威力にバラつきはあるが、複数の弾を発射するものも多い。

射程



MS ミサイル　炎熱

放物線を描きながら弾が飛ぶ武器と、相手を追尾するように弾が飛んでいく武器の２種類がある。攻撃力や発射弾数など、遠距離武器のなかでは一番スタンダードな性能を持っている。

RK ロケット　炎熱

相手に向かって一直線に弾が飛んでいく遠距離武器。ミサイルに比べ、一発の攻撃力が高くなっている。また、射程範囲もミサイルより若干長い。

シールド

肩に装備する盾で、相手から受けるダメージを軽減させる。攻撃を受けた際に、武器による反撃をする代わりに選択できる。両肩に装備できるが、防御時は片方のみの使用となる。

⬆過信は禁物ながら、シールドを装備していれば、集中砲火を受けても生き残れる可能性が高くなる。敵陣に切り込んで攻撃を受けやすいWAPに装備させたい。

Armに搭載された内蔵武器の性能は？

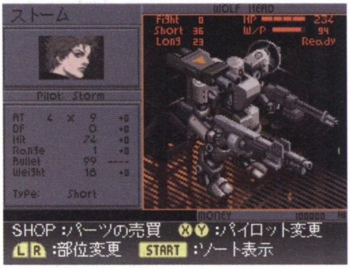
内蔵武器は命中率が高く使いやすいので、序盤にオススメの装備。しかし、内蔵武器が使用でき、高いHPを持つArmは少なく、物語が進むほど使い続けるには性能に不安を感じてくる。使用するなら片腕のみと決め、もう片方の腕は他の武器を装備するといい。

WAPのセットアップ手順を知ろう

様々なパーツを組み合わせてWAPを完成させるセットアップ。ここではセットアップの方法と、オススメの手順を紹介していこう。

ミッションの目的に合わせたセットアッププランを考えよう

セットアップといっても、ただ性能の良いパーツだけを選んでWAPにセットすればいいというわけではない。たとえば、川で戦う場合なら、川を横断するために移動力の高いLegsを選択する。防衛任務の場合なら、敵の攻撃に備えてシールドを装備させて防御力を高めるなど、戦況に合わせたセットアッププランを考えることが大切になってくる。



←どんな戦いになるかを想定し、戦いで有利になるようなセットアップをしていくといい。

セットアップはSHOPでパーツを購入しながら行なおう

セットアップ画面では、所持品からのセットアップとSHOPに入荷したパーツを購入しながらのセットアップが選べる。新規パーツはおもにSHOPで購入して手に入れることになるため、パーツを購入しながらセットアップするのがオススメだ。不要になったパーツは、セットアップ終了後に順次売却してしまい、新しいパーツを買うための資金にしてもいいだろう。

←武器やパーツ、属性防御など、目的に合った部分からセットアップを開始できる。

◘ セットアップの例

1 SHOPの「BUY」で購入パーツを確認

⬆ミッションが終了したら、新しいパーツが格納庫に入荷されていないか、チェックしてみよう。

2 性能を吟味してパーツを購入

⬆新しいパーツがあったら、上画面で現在装備しているパーツとの性能の違いを比較し、気に入ったら購入しよう。

3 各パーツも同じ手順で購入する

⬆BodyからComputerまで、各パーツごと、これまでの流れを繰り返して、セットアップを続けていこう。

情報　基本情報を先に確認

セットアップをするまえに、基本となるセットアップ画面を始め、画面に表示される性能の項目やパラメータ変化の見方など、各種情報の意味をしっかり覚えておこう。これらの情報を知っておけば、格納庫で最適なパーツを購入し、目的に合ったWAPを作り出すことができるだろう。

WAPの性能の項目

Fight・Short・Long……WAPの攻撃力

装備している武器の総合攻撃力。数値は攻撃種類(下記のType)ごとに計算される。装備している武器の数と、その武器の攻撃力から算出される。

W/P……総重量／出力

出力に対する総重量の割合。パーセンテージで表示され、これが100を上回ると重量オーバーで出撃不可。軽いパーツに交換するなど、セットアップを見直す必要がある。

HP……HPの合計値

WAPが装備している全パーツのHP(耐久力)の合計値。HPが高いほど撃墜されにくくなる。

Ready……Ready表示

出撃可能であればReadyと表示される。重量オーバーの場合はWeight Overと表示され、出撃はできない。

パラメータ変化

DF/HP/Engine/Weight AT/Hit/Range/Bullet

現在装備しているパーツと、セットアップをしようとしているパーツとの能力の差が表示される。表示されるのは選択したパーツに関係する能力のみ。Weight以外は＋になっているほど能力が高い。

Int.Weapon(腕選択画面で表示)

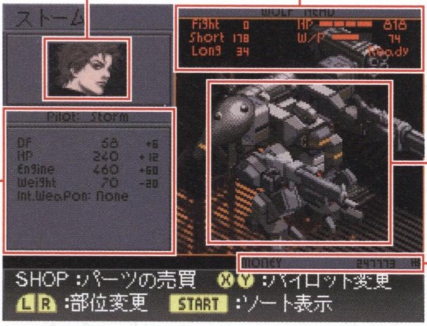
内蔵武器があるかどうか。射撃武器が内蔵されている場合は、攻撃力と命中率が表示される。通常のArmパーツの場合、アームパンチの性能が表示される。

Type(武器選択画面で表示)

Weaponによる攻撃種別を指す。格闘はFight、近距離はShort、遠距離はLong、シールドはShieldと表示される。

搭乗パイロット

セットアップ中のWAP



上画面

所持金(H$)

ソート/パーツパネル

下画面

ショップコマンド

このコマンドを選択すると、パーツの購入や売却ができる。

部位、パイロットソートカーソル

詳細パーツデータ

セットアップするパーツの様々な性能の項目を表示。性能の詳細は下記を参考。

所持品／商品表示

装備可能なパーツは明るく、出力不足で装備できないパーツは暗く表示される。

性能アイコンの見方

防 防御力	HP 耐久力	出 出力	重 重量	移 移動力	攻 攻撃力
的 命中率	弾 装弾数	射程 攻撃可能距離	アイテム アイテム収納数		
格闘 格闘攻撃	近 近距離攻撃	遠 遠距離攻撃	回避 回避能力		

Body WAPの出力を決定するBodyの交換

WAPが出撃できるかどうかは、装備したパーツの総重量が出力以内に収まっているかどうかで決まる。出力が大きいほど、装備するパーツの選択肢を増やすことができるので、まずは出力をよくチェックしてBodyの選択をしよう。出力以外には、HPの高さも重要だ。

⬅射撃武器を持たない格闘攻撃特化のWAPは、BodyのHPや防御力を優先してセットアップするといい。

CHECK 上画面のW／Pで総重量とパーツの重量を確認！

W／Pゲージは、そのWAPが持つ総出力に対する総重量の割合を示す。100%を上回ってしまうと、「Weight Over」と表示され、重量オーバーで出撃できない。「Ready」と表示されていれば出撃可能だ。

出撃可能………… Ready

出撃不可能……… Weight Over

Legs 移動力を左右するLegsの交換

もっとも重要になるのはMoveの数値で、これが高いほどマス目を移動できる歩数が増える。また、Legsには「ノーマル」「タンク」「ホバー」「タイヤ」といったタイプがあり、このタイプによっては地形ごとの移動コストに左右され、Moveの数値に差が出ることも覚えておこう(P.052)。

⬅Legsには出力が増加するものもある。出力が不足気味の場合は、Legsで補うのもいいだろう。

CHECK ノーマルタイプが基本だが他タイプも視野に入れよう

Legsのセットアップは、どんな地形にも対応でき、段差にも強いノーマルタイプが基本。だが、次のミッションの地形がわかっている場合や出力を上げたい場合などは、ノーマルタイプ以外のLegsも視野に入れよう。河川などはホバー、整地された地形はタイヤタイプなど、地形に合わせたセットアップをすれば驚異的な移動力を発揮することができるのだ。

Back Pack Back Packで総出力を底上げ

出力と所持できるアイテム数、アイテムを使用できる射程を増加できるBack Packは、新しいものが入荷されたら順次交換していこう。パーツや武器の装備まえに交換しておけば、重量オーバーになる可能性が減るはずだ。なお、Riff (P.057)だけは、出力、アイテム数、アイテム射程の増加がないため、装備させるユニットの全体的なセットアップを見直す必要が出てくる。

⬅SHOPに新しいBack Packが入荷されたら、全ユニット分をセットアップしよう。

Arm 武器の命中率を高めるArmの交換

ArmはHPや防御力ももちろん大事だが、注目したいのがHitの値。これは、格闘、近距離攻撃の命中率に関わる数値だ。武器が持つ命中率に加え、Armが持つHitの値分を補正してくれる。セットアップする際は、他の数値を見つつ、Hitの数値がなるべく高いものを選択したい。

←格闘タイプのWAPなら、アームパンチの性能も重視したい。パンチ自体のHitが高い物を選ぼう。

CHECK 内蔵武器が搭載されているArmの性能をチェック！

Armには射撃武器が内蔵されているものもある。Hand Gripが装備できなくなるという欠点もあるが、入荷された時点において強力な性能の武器もある。Hand Gripを装備するのに比べて重量も軽くなるので、出力などの点から考えてみてもいいだろう。

Weapon Hand GripとShoulder Weaponの装備と交換

武器は、それぞれのWAPのタイプや次のミッションに合わせて交換していく。攻撃力や発射弾数を基準に、Hitや重量を見ながら決めるといい。また、シールドを装備していると防御時にダメージを受けにくい。高い防御力は、敵の数が多い長期戦などで有利になるので装備しておきたい。

←あれもこれもと欲張って装備させると重量オーバーになる。WAPタイプに合わせた取捨選択が大事だ。

CHECK 武器の持つ属性も考えてセットアップしよう

武器選択のもうひとつのポイントは属性。強力な武器でも、属性防御のある敵に対しては威力が低下する。攻撃方法が単一の属性に偏らないように、たとえば衝撃属性の武器を持った格闘タイプにも炎熱の遠距離武器を装備させるなどのセットアップを考えよう。

Computer WAPのタイプを方向づけるComputerの交換

Computerは大きく、「バランス型」「格闘と遠距離特化」「近距離と遠距離特化」「格闘と回避特化」という4つに分けられる。WAPの装備とパイロットの能力から考えて、得意な攻撃タイプの能力をさらに強化するか、苦手な攻撃タイプの能力を補うかのどちらかで選ぶといいだろう。

←攻撃タイプの補正以外では、回避にも注目したい。回避能力が高いと、相手の攻撃を避けることが多くなる。

CHECK Computerを選ぶならバランスタイプか特化タイプ

WAPの装備がバランス、または遠距離タイプの場合は、近距離、遠距離の数値が平均的なComputerがオススメ。格闘攻撃に特化したタイプは、格闘の数値はもちろん、反撃を受ける機会が多くなるため回避の数値が高いものを選ぶといいだろう。

Item　RepairなどのItemの装備と変更

Itemのセットアップは、他のパーツとは操作が異なる。SHOPで購入したものはそのまま所持することができず、改めてストックから選んで所持するのだ。所持するItemは、パーツのHPを回復させるRepair類を優先し、SmokeやChaffといった支援的なItemは戦況に合わせて装備するといい。なお、Itemの種類については、P.056を参照にしてほしい。

⬅Chaffなどは、近距離タイプのWAPに使用するため、遠距離タイプのWAPに持たせるといい。

属性防御　ダメージを軽減する属性防御の変更

属性防御は、敵の攻撃属性に合わせて選択していきたい。本書のミッション攻略を参考にしつつ、次のミッションでどの属性の攻撃が多いか確認し、最適な属性防御を選ぼう。中盤以降はMissileerによる炎熱属性による攻撃も激しくなる。狙われやすい前線のユニットだけ耐炎熱属性にしておくなど、ユニットごとに変更していくのもいい。

耐貫通属性 — おもにマシンガンなどの近距離攻撃に対して強くなる。近距離攻撃を多く受けることになる格闘タイプのWAPは、貫通防御にしておくといい。

耐衝撃属性 — 格闘攻撃やショットガンなどの衝撃属性の攻撃に強くなる。この系統の武器を装備している敵が出現する場合は、この属性を選択しよう。

耐炎熱属性 — 火炎放射器や遠距離のミサイル攻撃など炎熱属性の攻撃に強くなる。Missileerが多く登場するミッションでは、この炎熱防御がオススメ。

初心者のためのWAPセットアップオススメ手順

どのパーツからセットアップすればいいかわからないという人のために、ここでは効率のいいセットアップ手順を解説していこう。まず、WAPの出力を確保するためにBody、Back Pack、Legsなどを選んでいこう。次に攻撃のための武器やArm、Computerを選択してタイプを決める。最後にアイテムを装備。その際は、属性防御の選択も忘れないようにしよう。

セットアップオススメ手順

1. 基本情報の確認
2. Bodyの交換
3. Legsの交換
4. Back Packの交換
5. L/R.Armの交換
6. Weaponの交換
7. Computerの交換
8. Itemの交換
9. 属性防御の選択
10. WAP完成！

POINT 1 出力のバランスを考えよう（②〜④）

装備させたい武器にもよるが、まずはどのくらいの出力が欲しいのかをチェック。出力に関係するパーツはBodyとBack Pack、Legsの3つなので、まずはこれらを選択し、決定しよう。両肩に遠距離武器を装備させたいと思うなら、かなりの出力が必要だ。

POINT 2 WAPの攻撃タイプを決めよう（⑤〜⑦）

WAPの攻撃タイプによって、選択する武器も変わってくる。攻撃タイプに合わせた武器を装備させよう。なお、比較的重量が軽いのは格闘武器、次に近距離武器、最も重いのが遠距離武器という傾向にある。

POINT 3 アイテムの所持と属性防御も大事（⑧〜⑨）

忘れがちだが、セットアップではアイテムの装備や属性防御の変更もできる。回復手段の少ない中盤まではRepairを複数装備。次のミッションに登場する敵の攻撃方法に合わせて、属性防御も変更しておきたい。

ソート(並び換え)を有効活用する

セットアップ画面では、パイロット選択やセットアップ部位の選択画面に戻らなくても、WAPやパーツを変更できる。たとえば、ストームのWAPのArmを交換後、Xボタンを押すとレインのWAPのArmの項目に移動しセットアップできる。ちなみに、各パーツは性能や名称、価格順ごとに並び順の切り替え(ソート状態)ができる。

⬅別々のWAPの同じ部位を、次々に交換していくことも簡単にできるようになっている。

▼ 部位変更とパイロット変更を活用

ソートを上手く使えば、画面を何度も切り替えなくてもすべてのWAPのセットアップができるのだ。XボタンとYボタンで対象WAPの切り替えができ、LボタンとRボタンで選択部位の変更ができる。

パイロットカーソルの順番

(Y) ストーム → レイン → チャンプ → オッドアイ → グレイ (X)

← 逆送り　　順送り →

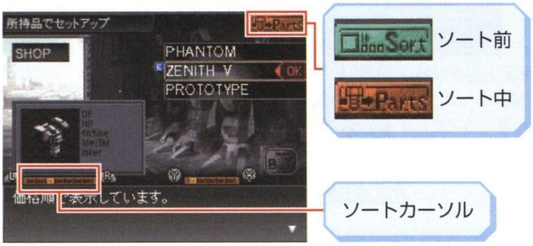
部位変更の順番

(L) 左手武器 → 右手武器 → 左肩武器 → 右肩武器 → Com → Body → L.Arm → R.Arm → Legs → Back Pack → Item (R)

← 逆送り　　順送り →

▼ SHOPでのパーツソートの活用

ミッションが進んで購入可能な商品が多くなると、パーツが探しにくくなる。そこで役立つのがソート機能だ。スタートボタンを押すとパーツをソートできるので、下の表を参考にソート順を決定し、目当てのパーツを探し出そう。なお、ソート順はパーツごとに異なる。



パーツごとのソートの順番

(L) ← 逆送り　　順送り → (R)

武器	ソート無し	名前	価格	AT	RANGE	HIT	重量
Com	ソート無し	名前	価格	Fight	Short	Long	Agility
Body	ソート無し	名前	価格	HP	DF	出力	重量

Arm	ソート無し	名前	価格	HP	DF	HIT	重量	
Legs	ソート無し	名前	価格	HP	DF	MOVE	出力	重量
Back Pack	ソート無し	名前	価格	出力	アイテム追加数	アイテム射程	重量	

※ソートは黄色で示している「ソート無し」からスタートする。
※名前はアルファベット順、それ以外は数値の大きい順にソートできる。

システム解説 07

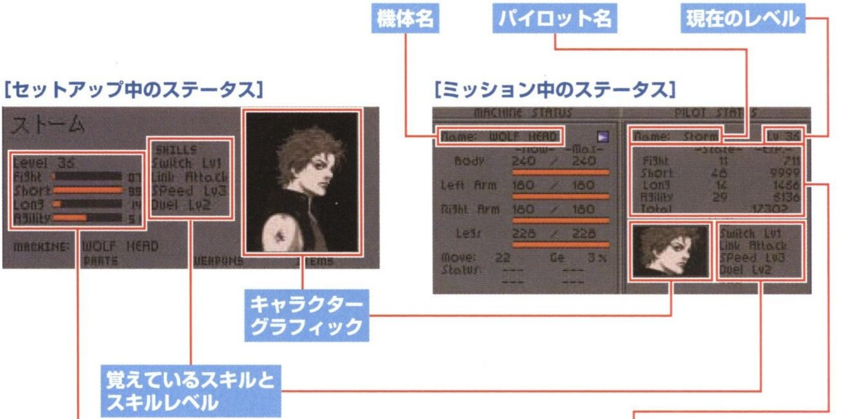
パイロットの能力とスキルを知ろう

WAPに搭乗するパイロットには、様々な能力がある。ここでは、彼らがどんな能力を持ち、どのように成長していくかを解説していこう。

パイロットの成長には3つの要素が影響する

パイロットの能力は、総合的な強さを示す「レベル」、格闘、近距離、遠距離、回避など攻撃に関する「能力」、そして攻撃時に発動する各種「スキル」という、大きく3つの項目であらわされている。この3つの項目は、レベルが上がると能力が上がったりスキルを覚えたりと互いに影響している。戦闘を経験するごとにこれらが伸びていき、パイロットは成長していく。

▼ パイロットステータスの見方



経験値メーターと能力評価値

経験値メーター

パイロットの攻撃能力ごとの経験値。ゲージがいっぱいになった状態が9999で最大値。行動終了時に表示される経験値と、レベルアップ時のボーナス(P.039)が蓄積されていく。

能力評価値

この画面での評価値とは、各攻撃能力ごとの経験値の上二桁の数値で、ゲージの右側に表示されたもの。例えば経験値が1530ある場合、評価値は15と表示されている。数値が高いほど能力が高いといえる。

パイロットステータス

Fight	格闘攻撃能力
Short	近距離攻撃能力
Long	遠距離攻撃能力
Agility	回避能力
-State-	能力評価値。経験値が上昇することで増加する。最大値は99
-Exp.-	各能力の経験値。各種戦闘時の行動によって増加。最大値は9999
Total	総合経験値。この値が一定値を越えるとレベルアップする

▼ パイロットのレベルの上がり方の仕組み

パイロットは戦闘時の行動に応じて、各攻撃能力の経験値が溜まっていく。さらにその経験値を合計したTotalの数値が規定値に達するとパイロットがレベルアップするのだ。また、レベルアップ時に各攻撃能力の経験値が規定値に達しているとスキルを取得できる。たとえば、Shortの経験値が950のストームが近距離攻撃で50の経験値を獲得。このときにTotalが規定値に達してレベルアップしていれば、同時に近距離スキルを1つ取得できるのだ。なお、レベルの最高は50だ。

◘ レベルアップの仕組み

〈4つの能力に経験値が入る〉

まず戦闘中に各種攻撃(Fight、Short、Long)や防御などを行なうと、対応した経験値を獲得。戦闘時に上画面右下に表示される。

▶

〈レベルアップ〉

経験値を獲得するとTotalの経験値も増加し、これが一定値に達するとレベルアップ。各種能力にボーナス経験値が追加される。

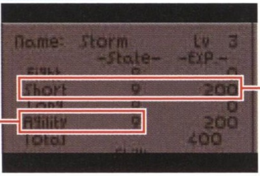
▶

〈スキルを覚える〉

レベルアップした時に、Fight、Short、Longのいずれかが規定値に達していると、能力に応じたスキルを取得することができる。

◘ 能力評価値の見方

Stateは戦闘による経験値に応じて上昇していく能力評価値。これが高いほどその能力が高いということになる。



各種能力をあらわす。この画面では、近距離攻撃の能力評価値が9であり、獲得した累積の経験値が200であることを示している。

▼ パイロットの能力と経験値の入り方

パイロットはWAPによる戦闘を行なうことでFight、Short、Long、Agilityの経験値を獲得する。経験値を獲得するには、Fightなら格闘攻撃を、Shortなら近距離攻撃を、Longなら遠距離攻撃を、Agilityは防御を行なう必要がある。経験値を獲得していくことにより能力評価値が高まっていき、パイロットは強くなっていくのだ。

⬅能力に対応した攻撃をしないと、経験値は手に入らない。上げたい種類の攻撃を繰り返そう。

◘ 4つの能力の詳細

能力	能力の内容	行動	効果
Fight	格闘攻撃の命中率やダメージに影響を与える。	格闘攻撃を行ない、敵にダメージを与えることで経験値を獲得する。	能力アップに応じて格闘攻撃の命中率、ダメージがアップする。格闘武器による攻撃を受けたときの命中とダメージの軽減にも影響する。
Short	近距離攻撃の命中率やダメージに影響を与える。	近距離攻撃を行ない、敵にダメージを与えることで経験値を獲得する。	能力アップに応じて近距離攻撃の命中率、ダメージがアップする。近距離武器による攻撃を受けたときの命中とダメージの軽減にも影響する。
Long	遠距離攻撃の命中率やダメージに影響を与える。	遠距離攻撃を行ない、敵にダメージを与えることで経験値を獲得する。	能力アップに応じて遠距離攻撃の命中率、ダメージがアップする。遠距離武器による攻撃を受けたときの命中とダメージの軽減にも影響する。
Agility	敵の攻撃を回避するための能力。	敵からの攻撃を受ける、または防御することで上昇する。	能力アップに応じて敵の攻撃を回避する確率がアップする。すべての攻撃の受けるダメージの軽減にも影響する。

▼ パイロットが覚えるスキルとは？

スキルとは、攻撃時にランダムで発動する特殊な攻撃方法のこと。スキルが発動することで追加の攻撃が発生したり、敵に特殊な効果を与えることができる。スキルは格闘、近距離、遠距離、そしてリンク攻撃の４つのカテゴリに分かれており、リンク攻撃以外は、対応した攻撃タイプの攻撃時に発動する。また、パイロットによって、取得できるスキルが決まっている。

⬅スキルの取得は任意に決定できる。好みで取得するスキルを選ぼう。

スキル一覧と覚えるパイロットリスト

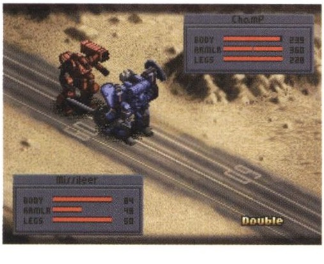
	スキル名	ストーム	レイン	チャンプ	オッドアイ	グレイ
格闘	Stun（スタン）	○	○	○	○	−
	Double（ダブル）	○	○	○	−	○
	First（ファースト）	○	○	○	−	−
近距離	Duel（デュエル）	○	○	○	○	○
	Switch（スイッチ）	○	○	○	○	○
	Speed（スピード）	○	○	−	○	○
遠距離	Guide（ガイド）	○	○	−	○	○
−	Link Attack（リンク攻撃）	○	○	○	○	○

スキルは最大で5つまで取得できる

ストームたちパイロット１人ひとりが取得できるスキルの数は、全員共通で最大５つまで。スキルは一度取得すると忘れることができないため、どのスキルを取得するかは慎重に選びたい。なお、スキルの取得は任意で選べるため、スキル取得時に選択しなかったものがあっても、５つまでなら次のスキル取得タイミングでも取得できるようになっている。

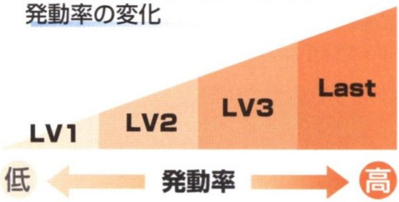
▼ スキルにはレベルと発動率が設定されている

スキルには4段階のレベルが設定されている。最初に取得したときは必ずレベル1で、その後スキルが発動するたびにランダムでレベルアップするようになっている。また、レベル2、レベル3とレベルが上がるごとにスキルの発動率が上昇し、最終レベルのLastになると発動率は最大値になる。なお、スキルがレベル3になるのはそれほど難しくないが、Lastにレベルアップする確率は非常に低い。



⬅スキルレベルが高いと、攻撃時、高確率でスキルが発動する。

スキルレベルが上がった時の発動率の変化



Switch発動の例

レベル	LV1	LV2	LV3	Last
発動率	30%	50%	80%	90%

取得直後は攻撃時に30%の確率で発動するため、３回に１回の割合で追加攻撃することがある。レベル２になると50%、レベル３〜Lastになると、攻撃時にほぼ毎回スキルが発動する。

攻撃タイプごとのスキル解説

格闘攻撃のスキル

Stun

攻撃したユニットのパイロットを気絶させ行動不能にしてしまうスキル。パイロットがいつ回復するかはランダム。攻撃を受けても行動可能にならず、気絶した状態が続くこともある。

スキル発動率

LV1	LV2	LV3	Last
40%	60%	80%	90%

Double

両腕が格闘攻撃可能な場合にのみ発動。攻撃した側と反対側の腕で追加攻撃する。Double発動後にさらにDoubleが発動し、最初に攻撃した側の腕で再度攻撃を行なうこともある。

スキル発動率

LV1	LV2	LV3	Last
40%	60%	80%	90%

First

敵ユニットの攻撃手段に関わらず、先制攻撃をできるようになるスキル。たとえば敵が近距離攻撃でもFirstが発動すれば格闘攻撃で先制できる。敵が攻撃してきた時にも発動する。

スキル発動率

LV1	LV2	LV3	Last
40%	60%	80%	100%

近距離攻撃のスキル

Duel

近距離攻撃時に敵のBody、Arm、Legsのどこを狙うかを選択できるスキル。スキル発動の際は、狙うパーツを絞らない「No Duel」も選択可能。攻撃時の状況に合わせて使い分けよう。

スキル発動率

LV1	LV2	LV3	Last
40%	60%	80%	100%

Switch

両腕に近距離攻撃可能な武器を装備しているときのみ発動する。攻撃した側と反対側の腕で追加攻撃を行なう。Switch発動後にさらにSwitchが発動し、再度攻撃を行なうこともある。

スキル発動率

LV1	LV2	LV3	Last
30%	50%	80%	90%

Speed

発射弾数を多くするスキルで、使用武器がマシンガンやショットガンなどの場合に発動する。スキルレベルの回数分発射弾数が増加する(Lv1で+1回、Lastで4回)。

スキル発動率

LV1	LV2	LV3	Last
20%	40%	60%	80%

▼ 遠距離攻撃のスキル

Guide

遠距離攻撃のスキルは１種類のみ。近距離スキルのDuel同様、敵のBody、Arm、Legsのどこを狙うか選択できる。その際、狙うパーツを絞らない「No Guide」も選択可能。その際はランダムで敵のパーツに当たる。

スキル発動率

LV1	LV2	LV3	Last
40%	60%	80%	100%

⬅強力な遠距離攻撃武器を使って、Bodyを集中攻撃できれば、敵の撃墜時間もかなり早くなる。

▼ リンク攻撃のスキル

Link Attack

リンク攻撃(P.055)は、1機の敵ユニットを2機の自軍ユニットで攻撃するスキル。2機分の行動を消費してしまうが、リンク攻撃中は与えるダメージが約1.5倍に上がるため、強力な敵でも撃破しやすくなる。また、リンク攻撃では通常の攻撃だけではなく、スキルも発動することがあるので、より大きなダメージを与えられることもある。

⬅2機のWAPが行動でき、さらに両者が敵を攻撃できる範囲にいればリンク攻撃を発動できる。

➡リンク攻撃を使用すると特別な演出グラフィックが表示され、さらに自軍2機の攻撃力が上がる。

▼ スキル同士が連続して発動することもある！

各種スキルは、条件を満たせば１回の攻撃で重複して効果を得ることもできる。その条件とは、同じ攻撃タイプのスキルを複数取得していること。例えば格闘攻撃の場合、両腕に武器を装備していれば、Firstで先制し、攻撃後にDoubleが発動、その攻撃でStunが発動するといったこともあるのだ。運がよければさらにDoubleが発動することさえある。

⬅スキルが連続して発動するかどうかは、1回ごとにスキルごとの発動率によって決まる。

◘ スキルが連続で発動する組み合わせの例

スキルのタイプ	スキルの組み合わせ	効果
格闘スキル	First → Double → Stun Double → Double → Double	２回攻撃後にスタンが発動する組み合わせや、合計４回攻撃する組み合わせもある。
近距離スキル	Speed → Switch → Switch Duel → Speed → Switch	発射弾数を増加+４回攻撃や、攻撃場所を指定後、集中攻撃する組み合わせもある。

パイロット能力データ解説

パイロットは、レベルアップ時に上昇する各能力の成長率が決まっている。ストームやレインならShortを中心に平均的に上がるが、チャンプはFightに偏りShortは上がりにくい。またパイロットごとに覚えられるスキルも決まっている(P.040)ので、できるだけ能力に合った育成をしていくとパイロットの個性が伸びやすい。

⬆能力が伸びやすいとスキルも早く覚えるので、さらに強力になっていく。能力成長率と取得スキルが重要だ。

◘ パイロット能力データの見方

❶パイロット情報
パイロットの名前、搭乗するWAP名、部隊に参加するタイミング。

❷能力成長率
レベルアップ時に上がる各能力の成長率をグラフで示している。A～Dの順に高い。

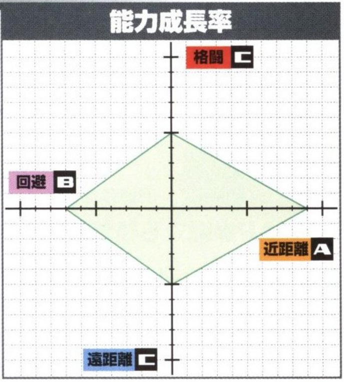
❸育成方針
能力の成長率や取得するスキルを考慮した、本書がオススメする各キャラクターの育成アドバイス。

❹覚えられるスキルと必要経験値
各タイプの経験値の数値が、表記の数値に達していて、レベルアップした時に任意で覚えられるスキル。

STORM

ストーム

WAP名／WOLF HEAD
部隊参加タイミング／MISSION 01



バランスの取れた万能型パイロット

近距離を中心にバランスよく能力が上がる万能型。スキルもすべて取得可能なので、どんな育て方をしてもいいが、特徴を活かすなら近距離特化型がオススメ。取得したいスキルは、すべての近距離スキルとLink Attack、Guideがいいだろう。

◘ 覚えられるスキルと必要経験値

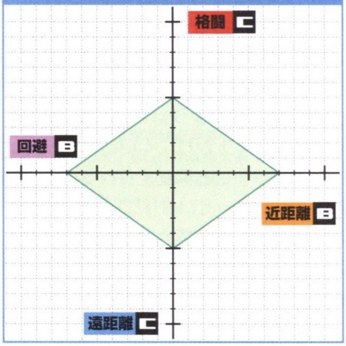
タイプ	覚えられるスキル	必要経験値	
格闘	Stun／Double／First	Fightの経験値	1500／3000／4500
近距離	Duel／Switch／Speed	Shortの経験値	1000／2000／3500
遠距離	Guide	Longの経験値	3000
リンク	Link Attack	各能力の経験値がそれぞれ1000に達するか、合計で1500を超えると取得	

RAIN

レイン

WAP名／BLUE IRIS
部隊参加タイミング／MISSION 04

能力成長率



特化能力はないがバランスよく成長

すべてのスキルを覚えるが、能力成長率の伸びがやや遅いため、ストームと同じような育て方をしていると育成が遅れてしまうことも。オススメは近距離特化の育成。優先的に敵を撃墜させるなどしてなるべく多くのスキルを取得させよう。

◇覚えられるスキルと必要経験値

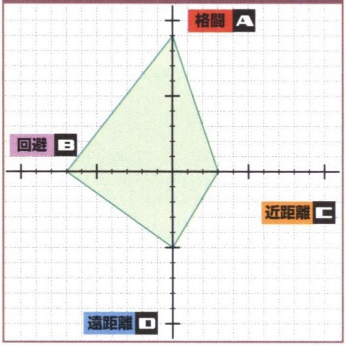
タイプ	覚えられるスキル	必要経験値	
格闘	Stun／Double／First	Fightの経験値	1500／3000／4500
近距離	Duel／Switch／Speed	Shortの経験値	1000／2000／3500
遠距離	Guide	Longの経験値	3000
リンク	Link Attack	各能力の経験値がそれぞれ1000に達するか、合計で1500を超えると取得	

CHAMP

チャンプ

WAP名／CLAYMORE
部隊参加タイミング／MISSION 04

能力成長率



WAP操縦でも格闘戦のエキスパート!!

格闘スキルをすべて覚えるが、遠距離のGuideを覚えることができない。WAPには遠距離武器を持たせたほうが便利だが、チャンプのWAPは遠距離武器ではなくシールドを装備させ、完全に格闘特化にしてしまうのもいいだろう。

◇覚えられるスキルと必要経験値

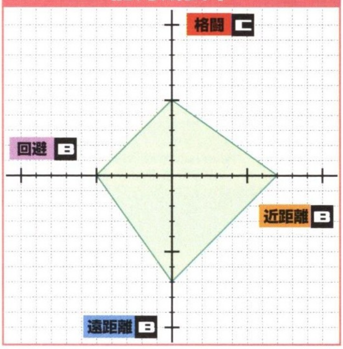
タイプ	覚えられるスキル	必要経験値	
格闘	Stun／Double／First	Fightの経験値	1500／3000／4500
近距離	Duel／Switch	Shortの経験値	5000／7000
遠距離	−	Longの経験値	−
リンク	Link Attack	各能力の経験値がそれぞれ1000に達するか、合計で1500を超えると取得	

ODDEYE

オッドアイ

WAP名／WILD CAT
部隊参加タイミング／MISSION 04

能力成長率



遠距離だけでなく近距離戦でも活躍!!

Guideを早く取得するので遠距離特化と思いがちだが、近距離スキルもすべて取得するので、バランスタイプのWAPとして活躍させることもできる。遠距離がある程度成長したら、意識的に近距離攻撃を行なわせ、成長させてみてもいいだろう。

覚えられるスキルと必要経験値

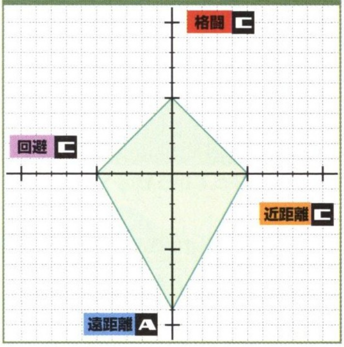
タイプ	覚えられるスキル	必要経験値
格闘	Stun	Fightの経験値　3000
近距離	Duel／Switch／Speed	Shortの経験値　1500／3000／4500
遠距離	Guide	Longの経験値　700
リンク	Link Attack	各能力の経験値がそれぞれ1000に達するか、合計で1500を超えると取得

GRAY

グレイ

WAP名／CRUSADER
部隊参加タイミング／MISSION 09

能力成長率



遠距離攻撃のスペシャリスト!!

遠距離能力の成長率が優れており、Guideを覚えるのが早い。だが、近距離、格闘、回避能力がやや劣る。序盤はライフルも攻撃力が低めなので、ライフルを使うよりも遠距離の肩武器をメインにして戦ったほうが活躍できる。

覚えられるスキルと必要経験値

タイプ	覚えられるスキル	必要経験値
格闘	Double	Fightの経験値　7000
近距離	Duel／Switch／Speed	Shortの経験値　1500／3000／4500
遠距離	Guide	Longの経験値　700
リンク	Link Attack	各能力の経験値がそれぞれ1000に達するか、合計で1500を超えると取得

ミッションの開始から終了まで

ミッションは戦場に赴くまえから始まっている。ここでは司令部での戦況確認からミッション終了までの一通りの流れを解説していこう。

作戦を確認し戦場へ出向く

ミッションは基本的に、基地の司令部で請けることになる。まずは作戦を確認したら基地を出て戦場へと移動。ミッションが開始されたら下された任務内容を満たすために戦いを進め、最終的にその目的を達成すればミッションクリアとなる。なお、事前にある程度の作戦の指示や戦場の状況を聞けるが、戦況が変化する場合もある。

⬅ファルコン司令が地形、敵部隊の特徴、作戦目的など、ミッションの概要を説明してくれる。

▼ 戦況確認からミッション終了までの流れ

1 基地の司令部で作戦確認

司令からはおおまかな戦況と敵の状態、予想される状況などが聞けるので、内容を確認しWAPのセットアップの参考にしよう。ミッションによっては目的地点への到達、施設やユニットの護衛といった特殊な作戦もある。状況を把握し、必要ならば作戦の記録を行なってから戦場へ赴こう。

⬅司令から聞ける情報は、多くはないがどれも重要だ。聞き逃さないように注意しておこう。

2 戦場での戦況確認

ユニット同士の会話が終わるとミッションスタート。ユニットを動かすまえに、まずはマップ全体の地形や敵の配置、敵の装備を確認して、おおまかな進軍ルートを考えよう。また、勝利条件や敗北条件の確認も怠らないように。自軍ユニットが配置されている周囲の状況や敵ユニットとの距離(マスの数)なども見ておこう。

◘ ミッションまえに確認しておきたいポイント

- 勝利条件、敗北条件
- マップの地形
- 敵ユニットの配置と数、武装
- 敵増援の有無
- ミッション中に入手できるパーツ、武器の有無とその入手方法

3 ミッションスタート

自軍ユニットを操作するプレイヤーフェイズと、敵ユニットが行動するエネミーフェイズを繰り返すターン制で進行。友軍がいる場合はプレイヤーフェイズの次に友軍フェイズが発生する。

⬅エネミーフェイズであっても、反撃用の武器の選択などは行なえる。もちろんそれは敵側も同様だ。

◘ 1ターンの流れ

プレイヤーフェイズ
↓
友軍フェイズ
※友軍が出撃しているときのみ
↓
エネミーフェイズ

一連の行動終了で1ターン

4 ミッションクリア

勝利条件を満たすと戦闘は終了し、ミッションクリアとなる。クリア報酬や、倒した敵ユニットに応じた追加報酬が支払われ、部隊は基地に戻る。ミッション中に撃墜されたユニットや破壊されたパーツも完全回復する。

勝利条件を達成しミッションクリア

⬅勝利条件を満たせばミッションクリア。おもなクリア条件としては敵の全滅というものが多い。

勝利条件が達成できないとゲームオーバーになる

ミッションによってはターン制限などが設定されており、勝利条件を満たさないうちに敗北条件を満たすとゲームオーバーになる。また、基本的にストーム機が撃墜されてもゲームオーバーだ。

撃墜した敵ユニット分のボーナスを入手

➡撃破した敵に応じてボーナスが支払われる。また、撃墜された味方機は修理費が必要となる。

中断セーブはミッション中に行なう

ミッションの途中でゲームを終了したい場合は中断セーブしよう。ミッションのプレイヤーフェイズ中に「SYS」パネルをタッチするか、スタートボタンを押してシステムウィンドウを開き、ゲームの中断を選べば中断セーブができる。中断データを再開したい場合には、ロード画面で「Q.DATA～」を選択すればいい。

⬅中断データは、新たに中断を行なうと自動的に上書きされてしまうので注意しよう。

戦闘の基礎知識

ここでは戦闘に必要な基礎知識を解説していく。画面の見方やユニットの動かし方の方法を知り、ミッション攻略に役立てよう。

戦闘中に表示される様々なデータ

戦闘中には、上画面は3つの画面表示(ユニットデータ画面、地形データ画面、戦闘画面)、下画面には戦場の状況がユニットとアイコンで表示される。特に上画面は下画面の状況に応じて画面が変化するため、どの画面がどんな意味を持っているのか、そしてどんなデータが表示されるのかをしっかりと把握しておこう。まずはこれらの各画面とデータの見方を説明していく。

▼ 戦闘中の画面の見方

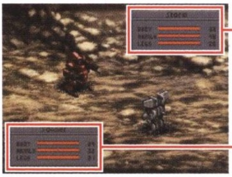
上画面

ミッション時、通常はユニットデータの画面になっており、地形にカーソルを合わせると地形効果が表示された画面に、戦闘を行なうとWAPなどが攻撃しあう戦闘画面になる。

ユニットデータ画面でWAPを表示する

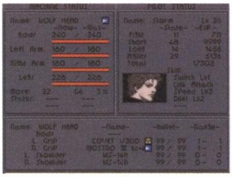
ユニットデータ画面を表示中、Xボタンを押すとWAPの姿が表示される。またLボタンとRボタンで、ユニットデータ表示中のキャラクターを変更できる。

[戦闘画面] ⟷ [ユニットデータ画面] ⟷ [地形データ(P.052)画面]



自軍ユニットのパーツHP

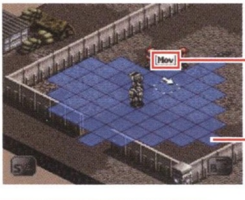
敵ユニットのパーツHP



下画面

下画面はマップ画面を表示している。ユニットの移動や攻撃などミッション時の行動は、各種ボタンかタッチペンでここで操作することができる。

[マップ画面]



自軍ユニットの行動可能範囲

行動アイコン

アイコン	説明
Mov	移動
Act	移動、攻撃以外のコマンド
Fire	攻撃目標選択
Link	リンク対象選択
Ene	敵行動中(エネミーフェイズ)
OK	メニュー選択

Yボタンで敵ユニットの移動範囲も見られる

Yボタンを押してフリーカーソルモードにし、敵ユニットにカーソルを合わせてボタン押すと(A、B、Yのいずれか)、移動範囲が表示される。

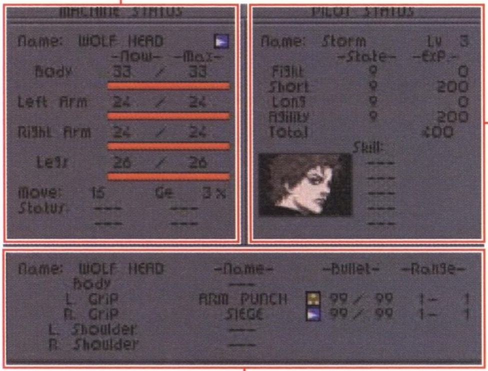
▼ ユニットデータ画面の見方

機体ステータス

Name	ユニット名
Body	胴体のHP（現在値／最大値）
Left Arm	左腕のHP（現在値／最大値）
Right Arm	右腕のHP（現在値／最大値）
Legs	脚部のHP（現在値／最大値）
Move	移動力
Ge	地形効果

Status	機体の状態に変化が起きたとき以下の項目が表示される
Stun	行動不能(スタン)
Flash	行動不能(フラッシュ)
Chaff	遠距離攻撃回避率上昇(チャフ)
Smoke	攻撃命中率低下(スモーク)
Acid	防御力の低下(アシッド)

機体ステータスの項目では搭乗しているWAPの各種情報を確認できる。BodyやLegsなどのパーツのHPは数値と赤いバーで表示。敵の攻撃や味方の補助を受け、ステータスが変化した場合は、StunやChaffのようにStatusに表示される。



パイロットステータス

Name	パイロット名
Lv	レベル
Fight	格闘攻撃能力(評価値／経験値)
Short	近距離攻撃能力(評価値／経験値)
Long	遠距離攻撃能力(評価値／経験値)
Agillity	回避・防御能力
Total	経験値の合計
Skill	覚えているスキルとレベル

パイロットステータスの項目では、パイロットの各種能力を確認できる。Fightなどの能力には評価値と獲得経験値が表示されている。

装備品ステータス

Name	ユニット名
Body	胴体の装備(大型機動兵器のみ表示)
L.Grip	左腕の装備
R.Grip	右腕の装備
L.Shoulder	左肩の装備
R.Shoulder	右肩の装備

-Name-	装備品名
-Bullet-	攻撃属性、装弾数(残弾数／最大数) 99＝無制限
-Range-	射程距離(最短-最長)

装備品ステータスでは、搭乗しているWAPの名前と、装備中の武器の名前、属性、装弾数、射程を見ることができる。「－」となっている場合は、何も装備していないことを指す。攻撃の際は、これらの数値を確認しておこう。

敵パイロットに設定された名前

敵ユニットも自軍ユニット同様、パイロットが搭乗しており、それぞれ名前が付いている。また搭乗しているパイロットによって、右の表のような能力の違いがある。

Attacker	格闘攻撃や近距離攻撃を得意とするタイプ。
Missileer	遠距離攻撃を得意とするタイプ。
Commander	レベルが高いオールマイティタイプ。
Carrier	補給車の搭乗員。
Helicopter	レコンヘリの搭乗員。

▼ 戦闘時のユニットの行動

プレイヤーフェイズでは自軍ユニットを操作できるが、その行動にはいくつかの制限がある。動かすユニットを選択したら、まず移動するかどうかを決める。移動前後にできる行動は、攻撃(リンク攻撃含む)、他ユニットの修理、アイテムの使用の3つ。隣接した補給車などから補給を受ける場合は、移動するまえでなければ受けられない。

⬅攻撃、ユニット修理、アイテム使用などの行動を先に行なってから移動はできないので注意しよう。

自軍ユニットの行動の流れ

自軍フェイズ開始

移動
移動力の許す限り移動する。移動後には右の各行動を選択できるが、行動後に移動はできない。

行動終了の選択
移動後(移動しなくてもよい)に攻撃などの行動を行なわない場合は行動終了を選択する。

ユニットの行動終了
行動を終了すると次の仲間の行動となる。自軍全員が行動終了すると、エネミーフェイズとなる。

攻撃 ▶P.053
敵ユニットに対して攻撃する。射程内に敵ユニットがいない場合には選択不可。

リンク攻撃 ▶P.055
敵ユニットに対してリンク攻撃をする。条件を満たした敵と味方がいないと選択不可。

ユニットの修理 ▶P.057
Riffを装備しているときのみ可能。隣接した自軍ユニットのパーツHPを回復させる。

アイテムの使用 ▶P.056
WAPに装備してあるアイテムを使用する。アイテムを未装備時は表示されない。

移動まえの行動

補給コマンドの使用 ▶P.057
移動をしておらず、隣接したマスに補給ユニットがいる場合のみ、弾薬を補給できる。

行動するユニットの操作方法は2種類

操作方法「セミオート」の場合

プレイヤーフェイズになるとストームが選択された状態になる。ストームの行動が終了するとレイン、というように自動的に次のユニットが選択されていく。L、Rボタンで選択パイロットの行動順を変更することも可能。

操作方法「マニュアル」の場合

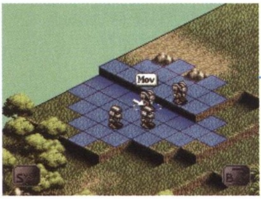
ユニットをカーソルで指定して行動を選択する。敵ユニットにカーソルを合わせて「移動範囲の表示」を選べば敵ユニットの移動範囲も確認できる。セミオートでもYボタンで一時的にフリーカーソルモードにできる。

移動　ユニットの移動方法

ユニットを選択すると、移動可能範囲のマスが青く表示される。移動したいマスにカーソルを合わせてAボタンを押すか、タッチするとユニットが移動し、攻撃やアイテム(敵がいなかったりアイテムがない場合は表示されない)、終了コマンドなどが表示される。

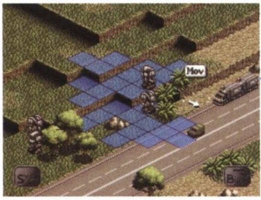
移動後のキャンセル

移動を行なってコマンド選択表示が出ている間はBボタンを押すか、Backパネルをタッチすることで移動まえの状態へ戻すことができる。移動後に行動を終了したあとでは戻すことはできない。



青い範囲が移動可能

⬅移動可能範囲は青で表示されるので、どこまで動けるのかが一目でわかる。移動可能マスは地形とLegsタイプによって変化する。



障害物と敵ユニットは移動不可

⬅障害物や敵ユニットを越えて移動することはできない。障害物や敵に囲まれると一歩も移動できないということもありえる。

▼ ユニットの移動力と4つの移動タイプ

ユニットの移動力は、LegsのMove値で表示されている。数値が高いほど多くのマスを移動できるが、移動する地形の地形コストとLegsのタイプも関係してくる。Legsのタイプは右の4つがある。

⬅ユニットの足並みをそろえたいならタイプやMoveの数値を合わせておこう。

4タイプのLegs

ノーマルタイプ

Legsの標準タイプ。移動力は平均的。段差を2段分越えられる。

タンクタイプ

平地で移動力を発揮するタイプ。ただし水辺では移動力が下がる。

ホバータイプ

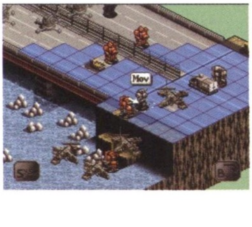
地面から少し浮いて移動する。河川など、水場での移動力が高い。

タイヤタイプ

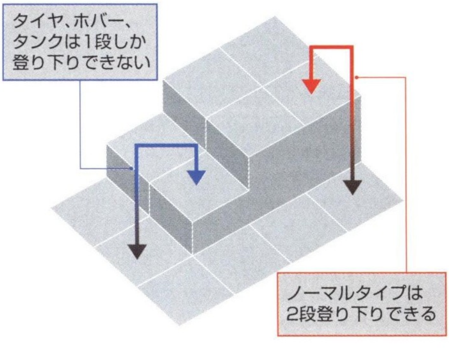
整地された地形であれば、タンクタイプ以上の移動力を誇る。

▼ Legsタイプによる高低差の移動力の違い

マップ内の高低差は1段であればどのLegsでも越えることができる。しかし2段分の段差はノーマルタイプのLegsでないと越えられない。段差の多いマップではノーマルタイプが最も性能を発揮するといえるだろう。

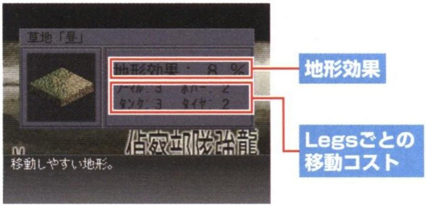


⬅2段以上の段差がある場合は、いずれのタイプも、登り下りできない。



移動　地形による地形効果と移動コスト

マップの地形には、すべて地形効果と移動コストが決まっている。移動コストはそのマスに進入するためにMove値から差し引かれる値。各数値は下の表のようになっている。地形効果は攻撃の当たりにくさをあらわしており、数字が大きいほどそのマスにいるユニットへの攻撃命中率が低下する。

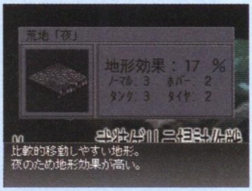


◘ 地形効果と移動コスト

地形	地形効果	移動コスト			
		ノーマル	タンク	ホバー	タイヤ
荒地	8%	3	3	2	2
荒地「夜」	17%	3	3	2	2
草地	8%	3	3	2	2
草地「夜」	17%	3	3	2	2
砂漠	3%	4	2	2	3
砂漠(道)「夜」	8%	4	2	2	3
工場	15%	3	3	2	2
工場「夜」	20%	3	3	2	2
河川	0%	4	5	2	4
河川「夜」	15%	4	5	2	4
市街地	15%	3	3	2	2
市街地「夜」	20%	3	3	2	2
橋	15%	3	3	2	2
水辺	0%	4	5	2	4
港	8%	3	3	2	2
港「夜」	15%	3	3	2	2
基地	15%	3	3	2	2
基地「夜」	20%	3	3	2	2
森	20%	4	3	2	3
空挺基地、前線基地	15%	3	3	2	2
空挺基地、前線基地「夜」	20%	3	3	2	2
山岳、前線	5%	3	4	2	4
山岳、前線「夜」	10%	3	4	2	4
闘技場	8%	3	3	2	2
要塞	20%	3	3	2	2
雪	8%	3	3	2	2

地形効果による武器命中率の変化

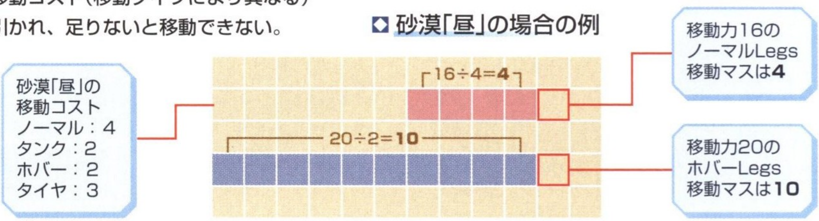
ユニットがいる地形によっては、敵からの攻撃が当たりにくい場所が存在する。砂漠など、開けた場所では機体を隠すところもないが、森であれば木が機体を隠してくれる。これをあらわしたのが地形効果で、攻撃側ユニットの命中率から数値分が差し引かれる。つまり、それだけ攻撃が当たりにくくなるのだ。ただし、これは敵側も同様だ。



▼ 移動できる距離の算出方法は？

Moveの値から移動しようとするマスの移動コスト(移動タイプにより異なる)が引かれ、足りないと移動できない。

◘ 砂漠「昼」の場合の例



攻撃　攻撃方法と反撃の関係を知る

攻撃には格闘、近距離、遠距離の3つのタイプがある。攻撃を行なうと敵から反撃を受ける可能性があるが、攻撃タイプの組み合わせによっては、反撃を受けるタイミングが異なってくる。攻撃タイプが同じ場合は攻撃した側が先攻。近距離と格闘では近距離攻撃が先攻する。また、遠距離攻撃では反撃を受けず一方的に攻撃が可能だ。

リンク攻撃後に反撃を受けるケースは？

リンク攻撃を行なって敵を撃墜できなかった場合、反撃を受ける可能性がある。リンク攻撃を行なった2機のユニットのうち、反撃可能な1機に対し、リンク攻撃終了後に反撃してくる。リンク攻撃のどちらかが格闘であっても、反撃は必ずリンク攻撃のあとに行なわれる。

攻撃の先攻と後攻の仕組み

攻撃側　後攻
格闘 → 近距離
格闘 ← 近距離
先攻

近距離は格闘より先に攻撃できる

近距離攻撃と格闘攻撃のユニットが攻撃しあった場合、格闘攻撃側が攻撃をしかけたとしても、近距離攻撃側が先に攻撃する。ただし、格闘スキルFirstが発動した場合は格闘が先制。

攻撃側　先攻
近距離 → 近距離
近距離 ← 近距離
後攻

近距離同士では攻撃側が先攻になる

近距離と近距離、格闘と格闘などのように同タイプの攻撃を行なった場合は、攻撃をしかけた側が先攻となる。ただし、格闘同士の場合やはりFirstが発動したほうが先制する。

一方的に攻撃できる
攻撃側
遠距離 → 格闘
遠距離 → 近距離

遠距離はどのタイプからも反撃されない

遠距離攻撃で攻撃した場合は一切の反撃を受けない。たとえ相手が遠距離武器を持っていたとしても反撃されることはない。もちろんこれは攻撃された場合も同様なので注意しよう。

格闘攻撃　一撃の攻撃力が高く相手のBodyに命中しやすい

格闘はHand Gripに装備した格闘武器や、アームパンチを使って敵ユニットを殴りつける攻撃だ。1回しか攻撃できないが、その威力は高く、また相手のBodyに命中しやすいという特徴がある。両手に格闘武器を装備していると、スキルのDoubleが発動することがあり、その際の威力は相当なものだ。

⬅とにかく攻撃力が高いので、HPの少ないパーツに当たれば一撃で破壊できることも多い。

◆ メリット
攻撃力が高く、FirstやDoubleのスキルが使えるようになるとますます強くなる。

◆ デメリット
敵に接近するまでに攻撃を受けやすく、近距離攻撃に対しては先に攻撃される。

➡近距離攻撃によって先に攻撃を受けてしまう。防御力を高めたり属性防御で対応しよう。

近距離攻撃　複数のパーツに攻撃可能な戦闘の主軸

近距離攻撃は、Hand Gripに装備した射撃武器を使った攻撃方法。武器のバリエーションがもっとも多く、属性や発射弾数、攻撃力などを自由に選べる。また、発射弾数が2回以上の場合は、相手の複数のパーツにダメージを与えられる。装弾数に制限がないので終盤まで攻撃の主力となる。

◆ メリット
複数回発射できる武器が多く、また、弾数が無制限なので攻撃回数に制限がない。

◆ デメリット
1発の威力が低いため、序盤は敵ユニットに大きなダメージを与えにくい。

⬅同時に複数のパーツを破壊できる可能性があり、必然的に獲得経験値も多くなる。

➡敵ユニットに反撃するときなどのために、できるだけ多くのWAPに装備させておきたい。

遠距離攻撃　反撃されずに遠距離から攻撃できる

遠距離攻撃はその名の通り、遠距離からミサイルやライフルなどで攻撃をしかける方法のこと。最大の特徴は敵ユニットから反撃を受けず、一方的に攻撃ができるという点。ただし、攻撃射程が武器ごとに決まっているため、敵ユニットが射程内に入っていない場合は攻撃できない。

◆ メリット
攻撃時に反撃されることがなく、攻撃力も高めの武器が多い。

◆ デメリット
遠距離攻撃は反撃に使うことができない。肩武器系は弾数に制限がある。

⬅遠距離攻撃を集中させれば無傷で敵ユニットを撃破できる。残弾を計算しながら攻撃だ。

➡遠距離武器は反撃に使うことはできない。反撃用に別の武器も持たせるようにしたい。

BodyとLegsで突撃する体当たり

両腕が破壊されても、Legsが残っていれば「体当たり」という捨て身の攻撃方法で攻撃することができる。体当たり時は自分もBodyの重量分のダメージを受けるが、相手にBodyの重量の半分のダメージを与える。また、まれに相手が重量分、自分がその半分のダメージになることもある。

⬅体当たりが相手に当たらなかった場合、どちらもダメージは受けない。

リンク攻撃　WAP2体で同時に仕掛ける強力な攻撃

スキルのLink Attackを取得しているパイロットは、連携して2機で1機の敵ユニットを攻撃することができる。リンク攻撃の発動条件は右の通り。ただし、リンク攻撃の1機目の攻撃で敵を撃墜してしまった場合でも、次に攻撃を行なう予定だったユニットは何もせず行動終了になってしまうので注意しよう。

リンク攻撃の発動条件

- 発動者がスキルのLink Attackを取得している(2機目のパイロットはスキル不要)。
- 2機の自軍ユニットが同じ敵ユニットを攻撃できる範囲におり、両者の攻撃タイプが異なる。
- Link Attackを行なう2機が、行動を終了していない。

リンク攻撃の流れ

1 リンク攻撃を選択

⬆条件を満たした場合に限り、コマンドに「リンク攻撃」が表示される。まずはこれを選択し、攻撃する敵ユニットを選ぼう。

2 攻撃武器の選択

⬆1機目(ファーストアタック)の武器を決定し、続いて2機目(セカンドアタック)のユニットを選択し、使用武器を決定する。

3 リンク攻撃発動

⬆リンク攻撃を発動すると、1機目のパイロットの姿が表示され、1機目の攻撃が始まる。続いて2機目の攻撃に移行する。

リンク攻撃の組み合わせ

リンク攻撃は、ファーストアタックとセカンドアタックが異なる攻撃タイプでなければ発動できない。ファーストアタックが近距離攻撃の場合、セカンドアタックは格闘攻撃か遠距離攻撃でなければならないのだ。リンク可能な武器の組み合わせは右の図の通りなので、しっかりと把握してリンク攻撃を使いこなそう。

⬆どの組み合わせでも、攻撃力が1.5倍となるため、相手に与えるダメージは相当なものだ。

近距離

MG	マシンガン
SG	ショットガン
FT	火炎放射器
GR	グレネード※
BZ	バズーカ※

近距離 ⇔ 格闘：リンク可能
近距離 ⇔ 遠距離：リンク可能
格闘 ⇔ 遠距離：リンク可能

格闘

KN	ナックル
RD	ロッド
PB	パイルバンカー
Arm	アームパンチ

遠距離

RF	ライフル
MS	ミサイル
RK	ロケット
GR	グレネード※
BZ	バズーカ※

※遠近両用武器のグレネードとバズーカは、遠距離としても近距離としてもリンク攻撃に使用できる。

アイテム　戦闘中に使用可能な6つのアイテム

戦場では、セットアップでWAPに搭載させたアイテムを使うこともできる。搭載できるアイテムとその効果は右の通り。各種RepairはパーツのHPを回復できるため、補給車や回復用Back Packが登場するまで、使用頻度の高いアイテムだ。また、遠距離攻撃を1／2の確率で回避できるようになるChaffや、敵の攻撃命中率を50%に下げるSmokeもかなり役に立つアイテムで、強敵との戦闘では必須だ。

アイテム一覧と効果

名称	射程	対象	効果
Repair S／M／L／SP	1	味方	パーツひとつのHPを回復する。回復量はS=50、M=100、L=200、SP=400。
Mine	－	地面	地雷を設置したマス(グリッド)に止まったユニットの全パーツに20程度のダメージを与える。
Chaff	1−4	味方	遠距離攻撃に対する回避率を75%上昇させる。毎ターン1／2の確率で解除。
Smoke	1−4	敵	対象のすべての攻撃の命中率が50%低下する。毎ターン1／2の確率で解除。
Flash	1−4	敵	対象は行動不能状態になる。毎ターン1／2の確率で解除される。
Acid	1−4	敵	対象のすべてのパーツの防御力が0になる。ミッション終了まで効果が持続。

アイテムの活用法を知ろう

[Repair S/M/L/SP]

Back Packにできるだけセットしておきたい

補給車やRiffが登場するまでは、HPの回復はRepairが頼り。その時購入可能な各種Repairを常に所持しておきたい。

[Mine]

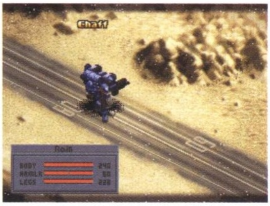
敵ユニットの進路を阻むように設置しよう

敵ユニットの進路を先読みし、Mineを設置することが基本。味方ユニットを囮にし、Mineの設置場所へ誘導するといい。

[Chaff]

遠距離武器主体の敵に絶大な効果を発揮する

遠距離武器を装備したユニットの攻撃範囲に入るまえに使用するのが基本。あとは効果が持続している間に撃墜しよう。



[Smoke]

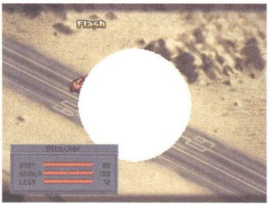
HPや攻撃力の高い強敵には必ず使っておきたい

ヴァンパイアズや大型機動兵器といった攻撃力の高い敵ユニットとの戦闘時は必ず使いたい。少しでも被弾率を下げよう。

[Flash]

敵を行動不能状態にできて格闘攻撃との相性が抜群

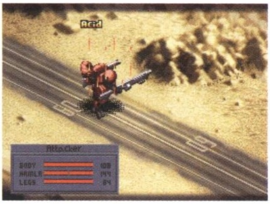
対象ユニットをStunと同じ状態にする。反撃はもちろん防御もできなくなるので、攻撃力の高い格闘などで一気に撃墜だ。



[Acid]

敵の数が多い長期戦などで大いに効果を発揮する

対象の防御力を0に引き下げるアイテム。ミッション終了まで有効なので、できるだけ早めに使ったほうが有利になる。



修理・補給　パーツHPの回復や弾薬の補給をする

ユニットが修理や補給を行なうには、2種類の方法がある。1つは補給車を使う方法。補給車の隣接マスにいると毎ターン、少しずつパーツHPが回復。破壊されたパーツも次のターンでHP1の状態に修理される。2つめは回復用Back PackのRiffを使う方法。Riffを装備したユニットは、隣接するユニットのパーツの回復や修理ができる。Riffはミッション41(P.170)から購入できる。

補給車

隣接した最大4ユニットを自動的に回復できる。また、1ターンかかるが修理も自動で行なわれる。

Riff

隣接した自軍機を回復することができる。壊れたパーツをHP1の状態に修復することも可能。

補給コマンドの追加の条件

補給可能な対象に隣接していると、移動するまえのユニットには「補給」コマンドが追加され、弾薬の補給が可能になる。動かずにBボタンなどを押してコマンドを確認しよう。また、Riffを装備したユニットには「修理」コマンドが追加され、自軍ユニットのパーツHPを回復できる。

⬅Riffを装備していると、HPを回復する「修理」コマンドを使用できる。

反撃・防御　敵ユニットからの攻撃を防ぐ手だての1つ

敵ユニットから攻撃を受ける場合、反撃か防御かシールド防御を選択できる。防御、シールド防御を選択するとダメージを軽減でき、パイロットの回避能力が高いほどよりダメージを減らせるのだ。

⬅攻撃を受けると武器やシールド名、防御が表示される。状況に応じて選択をしよう。

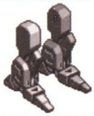
◘ 攻撃を受けた場合の行動

反撃	敵から攻撃を受けた際、装備中の武器を使って反撃する。反撃まえに武器を装備したArmを破壊されてしまうと何もできない。
防御	敵からの攻撃を、Armを使って防御態勢を取る。両方のArmが破壊されている場合、実質的に防御の効果はない。
シールド防御	Shoulderに装備したシールドで敵の攻撃を受ける。シールドの防御分受けるダメージを軽減することができる。

攻撃を受けてパーツが破壊されると？

Arm

破壊されたArmに装備されていた武器やシールドが使用できなくなる。



Legs

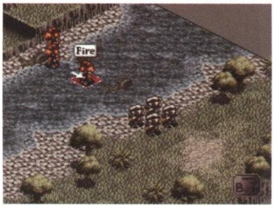
移動力が半減する。また、両Armが破壊されたときにできる体当たりも使用できなくなる。

実戦での応用戦術

これまで覚えた様々なシステムを、さらに活用するための応用戦術を紹介。どれも実戦的なものばかりなのでマスターしておこう。

Tactics 1 地形を利用して有利に戦おう

ミッションのなかには、入り組んだ地形のマップもある。そういった場所で敵ユニットが接近してくるのを待ち受け、地形を利用して集中攻撃すれば一気にせん滅することができる。ミッションでそのような地形がないか確認し、自軍をその地形の付近へ移動させ敵ユニットを誘い込むと、この作戦が成功しやすい。

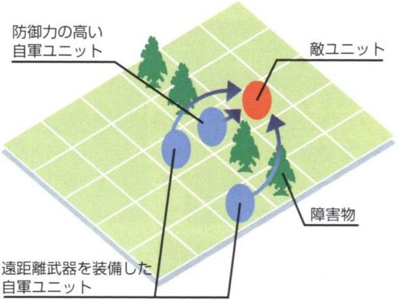


←川で移動力が落ち、進軍が遅くなっている敵へ、対岸から遠距離攻撃で集中攻撃することもできる。

敵ユニットの進路を阻む

◘ 障害物を利用した攻撃の例

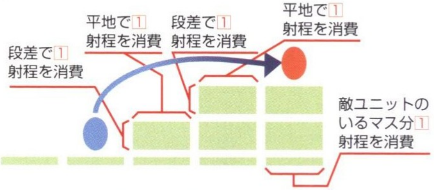
侵入不可の地形に囲まれた細い通路がある場合、防御が高い自軍ユニットで、敵の侵入を防ぎ、後方からミサイルなど遠距離武器を装備した自軍ユニットで、一方的に攻撃することができる。進路を防いでいる自軍ユニットのHPが減ってきた場合は、他のユニットと交代し、なるべくこの陣形を崩さず戦いたい。上手く戦うことができれば、複数の敵を最小限のダメージで倒していくことも可能となる。



段差で遠距離攻撃の射程はどう変わる？

遠距離武器で攻撃をするとき、前方に高い地形がある場合、武器が持つ射程が変化する。具体的には、「地形が１つ高くなるごとに射程を１消費する」という計算方法となる。右の図の場合、通常なら射程が３マスだが、高い地形を登る際に２マス、平地で３マスを消費し、合計５マスの射程が必要となっている。射程が５より下の場合は、射程が足りず攻撃が届かないということになる。

◘ 段差がある場合の遠距離武器の射程の変化



遠距離武器で段差の違う相手に攻撃するには
1＋1＋1＋1＋1＝5の射程が必要

Tactics 2 守りを堅めて敵を反撃で撃墜！

敵の出現数が多いミッションでは、攻撃を受ける頻度が高く、自軍の回復が追い付かないことがある。そんなときはむやみに攻撃を仕掛けず、敵の攻撃時は反撃だけにとどめるという戦い方が有効。

こうすれば、プレイヤーフェイズでは回復に専念でき、結果的に敵の反撃機会を減らすことにもなる。敵の数が減ってきたら進軍を開始し、1機ずつ敵を撃墜していけば、自軍のダメージは最小限に抑えられる。この戦法は攻撃力の高い武器を持つ強敵との戦闘でも有効なので覚えておこう。

敵への攻撃は反撃のみ

⬅ミッションが始まったら、スタート地点付近で待機する。敵が近づいてこない場合は、自軍ユニットを1機囮にして敵を誘いだすといいだろう。

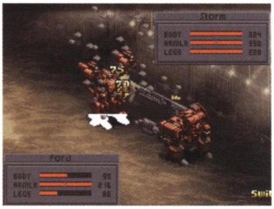
プレイヤーフェイズは回復に専念する

➡敵からダメージを受けてパーツのHPが減ってきたら、すかさずRepairや補給車で回復する。これを敵の数が減ってくるまで繰り返すのだ。

Tactics 3 属性防御の効果は絶大

特定の属性の攻撃を軽減する属性防御。その効果は絶大だ。特に攻撃力が低い貫通属性の近距離攻撃などは、属性防御の効果でダメージをかなり軽減されてしまう。難度の高いミッションも、属性防御を変更するだけで攻略しやすくなるのだ。

自軍の攻撃属性：貫通　敵の属性防御：衝撃



⬆属性防御が衝撃の相手に貫通属性の攻撃を行なうと、同じ属性同士の時よりも高いダメージを与えられる。

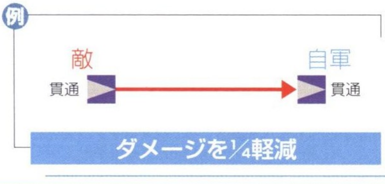
自軍の攻撃属性：貫通　敵の属性防御：貫通

⬆だが敵の属性防御が貫通で、攻撃側の武器が貫通属性だった場合、与えるダメージが軽減されてしまう。

◘ 属性防御によるダメージ軽減値の違い

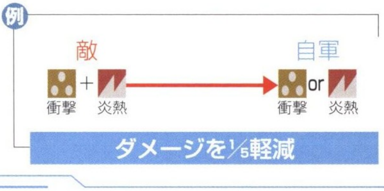
敵の攻撃属性が1つの場合

1つの属性しか持たない武器で攻撃された場合、自軍が同じ属性防御にしていればダメージが76%に低下。約1／4の減少になる。



敵の攻撃属性が2つの場合

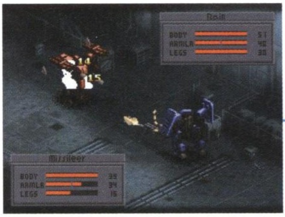
2つの属性を持つ武器で攻撃された場合、どちらかの属性防御にしていればダメージは80%ですむ。約1／5の減少になる。



Tactics 4 序盤は攻撃回数よりダメージ重視の武器を装備！

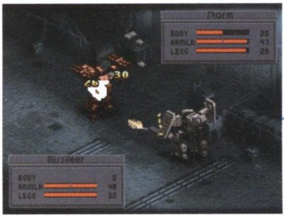
攻撃には、パイロットの攻撃タイプの能力が反映される。同じ武器、同じ状況で攻撃しても、能力の高いパイロットのほうが攻撃を命中させやすく、与えるダメージも高くなるのだ。

ちなみに、パイロットの能力が低い序盤で、武器に性能差があまり無い場合は、武器の攻撃力そのものを重視したほうがいい。パイロットの攻撃能力が低い場合は、武器の攻撃力のほうがダメージに影響しやすいからで、攻撃能力が高くなると武器の攻撃回数のほうがダメージに影響しやすくなる。



Shortの能力値1500のレインがPAP55 MG(6×4)で攻撃

⬅WAPにRAP55を装備させて敵ユニットを攻撃してみる。Shortの能力値1500のレインだと15ダメージだが……。



Shortの能力値3000のストームがPAP55 MG(6×4)で攻撃

⬅同じ条件でShort3000のストームが攻撃すると30ダメージに！ 能力の違いが如実にあらわれているのがわかる。

Tactics 5 部位破壊でより多くの経験値を稼ごう！

敵にダメージを与えると、攻撃を行なった攻撃タイプの能力に経験値が加算される。この経験値は、実は敵のパーツを破壊すると大幅に増加する。つまり、Arm→Legs→Bodyの順にWAPのパーツを全部破壊すると、その分経験値を多く稼げるのだ。Duelなどのスキルを活用してみよう。

⬅レベルの低いパイロットは、左右のArmを破壊した敵WAPを攻撃し、経験値を稼ごう。

部位破壊で経験値を稼ぐ例

1 ArmとLegsをDuelやGuideで攻撃

⬆まずは、攻撃を封じるために両方のArmを破壊し、体当たりをさせないようにLegsも破壊して経験値を稼ごう。

2 行動不能の敵ユニットをレベルの低い味方が攻撃

⬆Bodyだけ残った敵は何もできない。レベルの低いパイロットに攻撃させて、経験値を稼がせよう。

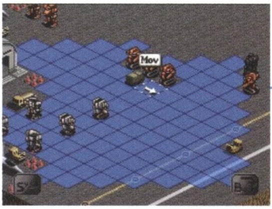
3 Bodyを破壊し敵ユニットを撃破

⬆そのままレベルの低い味方でBodyを破壊する。パイロットの育成には、この方法がもっとも有効だ。

Tactics 6 移動力の高いLegsが攻略のカギ!!

ミッションを有利に進めるためには、とにかく移動力の高いLegsのほうがいい。敵ユニットへの接近はもちろん、ミッションの目的がユニットの護衛や、指定ポイントへの到達という場合も移動力が高ければ高いほど、目標達成もしやすいからだ。

また、WAPのW/P（総重量/出力）の数値が低い場合、移動力が上がることも覚えておこう。具体的には、W/Pが90以下なら移動力が＋1され、以降W/Pが10下がるごとに移動力が1ずつ増えていく。これはW/Pが50以下になるまで、最大で移動力が5まで増えるのだ。どうしても移動力のあるユニットが必要なときはセットアップしてみよう。



護衛が目的

⬅護衛ユニットに合わせて移動するのはもちろん、敵増援に対処するにも移動力が必要。

指定場所へ到達する

⬅指定ポイントへ到達してしまえば勝利という場合は、移動力が決め手になるだろう。

Tactics 7 効率の良い資金の稼ぎ方を知ろう！

新しいパーツ購入のために資金を得る方法は、ミッションをクリアすることはもちろん、できるだけ多くの敵ユニットを撃破する、闘技場で勝利するなどが挙げられる。余っているパーツをこまめに売ることでも資金になる。特に資金の少ない序盤では、闘技場でいかに資金を稼ぐかがポイントになるだろう。

⬅基本的に新たなパーツを購入したら、使っていたパーツはその場で売却するといい。

余ったパーツを売却

SHOPで購入しながらセットアップを続けていると、今まで装備していたパーツはストックへ回される。能力の低いパーツは、使うあてがなければ売却してしまおう。そこそこの資金になって戻ってくるハズだ。

撃破数を多くする

たとえば増援が到着するまえにクリアできそうなミッションでも、わざと敵の増援を待ち、現われた敵を撃破して資金を稼ぐことができる。ただし、味方が撃破されると逆に修理費がかかるので、引き際を見極めよう。

闘技場の活用

闘技場で勝利するコツは「無理をしないこと」に尽きる。オッズが高いからといって、能力の高い相手と戦うのは危険。オッズは多少低くても勝てる可能性が高い相手と何度も戦い、少しずつ資金を増やしていくほうがいい。

⬅オッズが1.01～1.2倍ぐらいの低い場合でも、賭け金を高く設定して勝てれば、小額だが稼げる。

Tactics 8 敵ユニットの特徴を知って素早く倒そう

ミッションでは、いかに敵ユニットを手早く倒すかということが重要になる。弱い敵ユニットでも、数機から集中砲火を浴びると大ダメージになりかねないからだ。ここでは、敵の機体構成ごとの基本的な対処法を解説していこう。なお、属性防御を持っている敵ユニットの場合、対象属性以外の属性の武器で攻撃するのを忘れないようにしよう。

WAP

■Attacker

両手に近距離武器を装備したタイプで、Armを破壊してしまえば無力化できる。

■Missilleer

肩に遠距離武器を装備したタイプ。相手の両腕を破壊できれば攻撃を受けずにすむ。

■Commander

近距離、遠距離武器をバランスよく装備しているタイプ。Armの破壊を優先しよう。

■ナンバーズ専用WAP

いずれも強力な機体に搭乗しているため、苦戦は必至。相手の攻撃は基本的に防御しよう。攻撃を行なう場合はSmokeやAcidを使い、相手の攻撃をある程度無効化したい。

←Smokeを使えば、いくら敵の能力が高くても50%の確率で攻撃が外れるのだ。

特殊な機体

■大型機動兵器

大型機動兵器はどれもHPが高いが、パーツはBodyのみ。スキルのDuelかGuideで集中攻撃すれば撃破しやすいだろう。

■ヘリコプター

多数で登場することが多く、囲まれるとやっかい。遠距離武器で攻撃し、素早く近づいて近距離攻撃で撃墜しよう。

■トラック

おもに破壊が目的のユニット。武装はほとんどしていない。近距離武器で確実に破壊しよう。

■装甲車

ミサイルなど遠距離武器で武装した車輌で攻撃力も侮れない。隣接すると有利に戦える。

■砲台

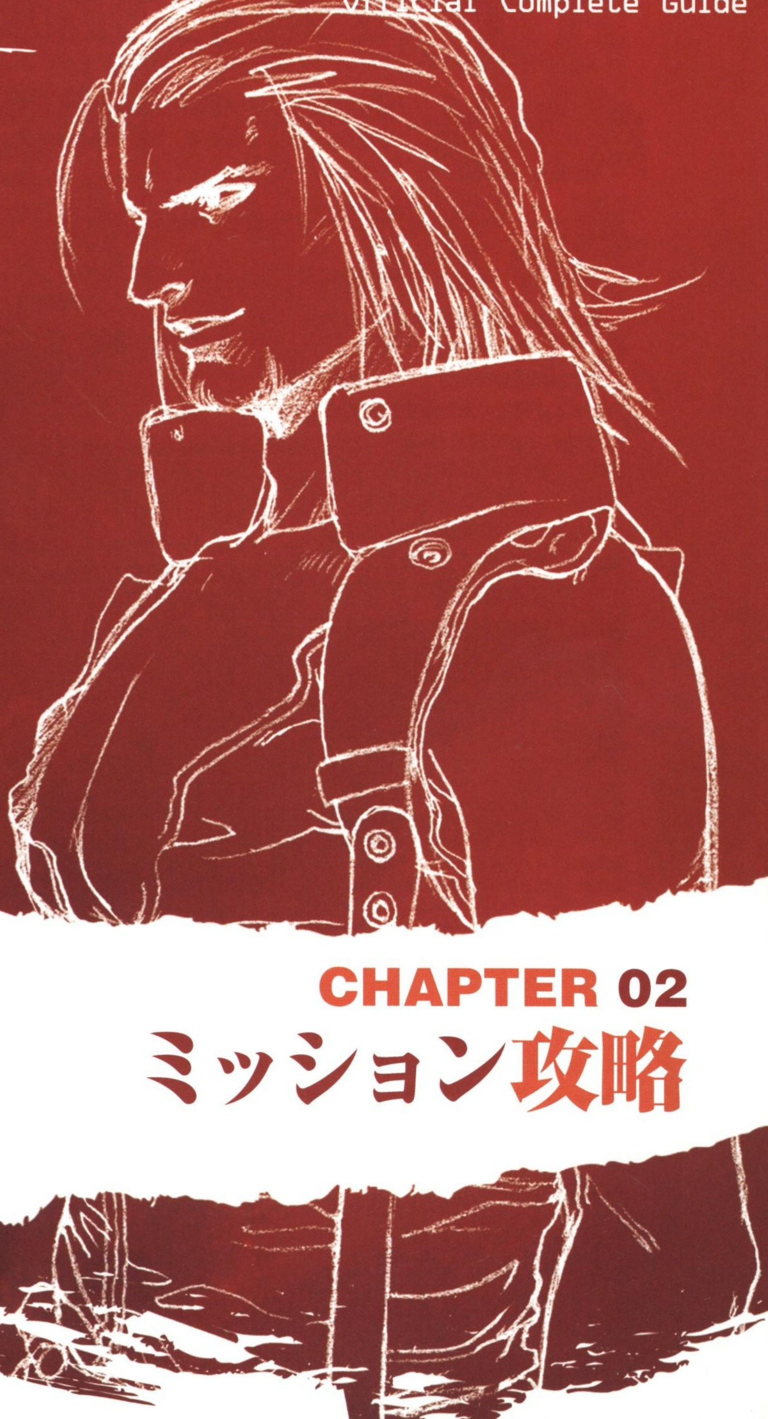
攻撃力の高い武器を搭載している。格闘攻撃などで一気に破壊したい。

■コンテナについて

破壊や護衛の目的となることが多い、特殊なユニット。HP1で回避も防御もしないため、弾数に制限のないマシンガンなどで無駄なく破壊するといいだろう。遠距離武器では弾数がもったいないので、極力控えたほうがいいだろう。

←守るのも破壊するのも手間がかかるコンテナ。攻撃すれば一撃だ。

MISSION



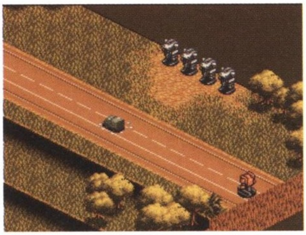
CHAPTER 02
ミッション攻略

ミッション攻略のポイント

全59のミッションはそれぞれ目的や進め方が違うが、共通で知っておきたいポイントもある。攻略を進めるまえに確認しておこう。

特別な勝利条件を知っておこう

ミッション勝利条件には、「敵の全滅」というものが多いが、なかには特別な勝利条件が設定されている場合がある。「特定の敵を倒す」「指定されたポイントに到着」などだ。特に指定ポイントへの到着は、WAPの移動力によっては、ミッションクリアの難易度が劇的に変化する。右に移動力が決め手となるミッションをまとめたので、攻略に役立ててほしい。



⬆友軍ユニットが指定ポイントへ到着するまで護衛、といった勝利条件もある。

特別な勝利条件の例

MISSION04-Bの勝利条件
⬇
目標の撃破と脱出

目標の敵機を撃墜したあと、指定ポイントへ移動。無事到達できれば、脱出となりミッションクリアとなる。

◘ 脚部の移動力がポイントになるミッション

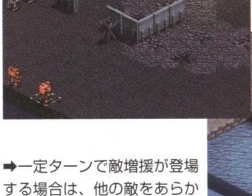
ミッション	ミッションでの目的	オススメの脚部のタイプ
ミッション04-B	目標の破壊とストーム機の脱出	移動力の高いノーマル
ミッション12	輸送車輌のエリア脱出の護衛	移動力の高いノーマル
ミッション13	アルケミスト機の撃墜	移動力の高いノーマル
ミッション18	10ターンの間基地を防衛	タイヤ
ミッション23-A	全敵の撃墜、もしくは全爆弾の処理	タイヤ
ミッション25-B	レイチェル機の護衛	タイヤ
ミッション38	敵WAPの指定ポイント到達を阻止	ホバー
ミッション41	オッドアイ機の護衛	タイヤorホバー
ミッション42	アイシャ機の護衛	タイヤorホバー
ミッション46	アイシャ機の護衛	タイヤorホバー

敵増援の出現の仕方を知ろう

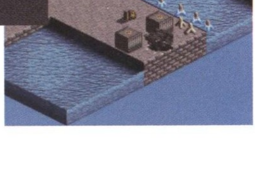
ミッションでは、最初に配置されている敵ユニットとは別に、敵増援が現われることがある。この敵増援が出現するパターンには以下のようなものがあり、ターン開始直後か、条件を満たした直後に出現する。

◘ 敵増援の出現パターン

- 一定ターンの経過
- 特定ポイントに自軍が進入
- 特定ユニットの撃墜
- イベント発生後



⬅特定の敵を倒すと敵増援が出現するミッションでは、その敵を倒すタイミングが重要。



➡一定ターンで敵増援が登場する場合は、他の敵をあらかじめ撃墜しておきたい。

ミッションが分岐するタイミングを知ろう

物語を進めていくと、ファルコンから2つの任務を提示されることがある。どちらを選択するかは任意で決定できるが、選択しなかった任務はその内容を知ることはできない。右のリストは、そのミッションが分岐するタイミングと、分岐先でどのような戦いが展開するかをまとめたもの。なお、P.071以降のミッション攻略では、分岐をルートAとルートBに分け、ミッション04-Aの次はミッション05-Aといった具合に、ルートごとに並べて掲載している。

ミッション分岐の詳細はP.066のミッションフローチャートを見よう

分岐が発生するミッション

ミッション	分岐先の内容
ミッション04	「偵察部隊強襲」は、敵側のWAPを輸送するトラックの破壊が目的。「狙撃作戦」は要人の狙撃と敵側に供給される補給物資の破壊が目的で、ストーム1人での任務がある。
ミッション10	「メール河橋梁の攻防」は、敵勢力の補給ルート分断と友軍の援護が目的で、相手にする敵の数が多い。「戦車狩り」は、敵側の新戦力と救援物資の破壊が目的で、敵に車輌が多く出現する。
ミッション23	「アリーナ爆破予告」は、行方不明になったチャンプの捜索が目的で、強力な格闘武器が入手できる。「ジャーナリスト」は、ジャーナリストの護衛が目的で、こちらはライフルが入手できる。

新パーツが入荷されるタイミング知ろう

特定のミッションをクリアすると、基地の格納庫に新パーツが追加される。右のリストは、新パーツが追加されるミッションと、新パーツの性能を確認することができる「格納庫新パーツリスト」のページ数をまとめたものだ。あらかじめ、どのミッションで最新パーツが購入できるかがわかれば、WAPのセットアッププランが明確になってくる。新たなミッションに挑戦するまえに、パーツ情報をしっかりと確認しておこう。またP.070では、「格納庫新パーツリスト」の使い方を紹介しているので、パーツを購入する際の指針となるように活用してほしい。

新パーツが追加されるタイミング

ミッション	格納庫最新パーツリスト
ミッション02まえ ミッション04まえ ミッション05まえ ミッション06まえ ミッション08まえ ミッション09まえ ミッション10まえ	1 P.098
ミッション12まえ ミッション18まえ	2 P.114

ミッション	格納庫最新パーツリスト
ミッション24まえ ミッション26まえ	3 P.138
ミッション28まえ ミッション35まえ ミッション40まえ	4 P.168
ミッション41まえ ミッション44まえ ミッション49まえ	5 P.194

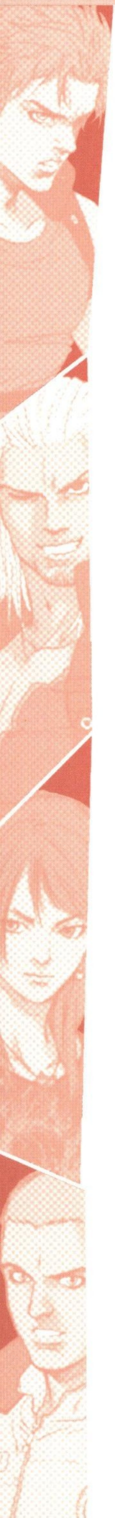
特別な入手アイテムが出現するミッションも

ミッションによっては、特定の条件を満たすことで、アイテムを入手することができる。特に、マップ上に隠されたアイテムは見落としやすい。右はそのようなアイテムの入手例。これらは、その段階で他のパーツと比べて性能が高いものや、そこでしか入手できないパーツが多いので、忘れずに手に入れておこう。

特別なアイテムの入手条件はP.218の特別な入手アイテムの出現ミッションリストを見よう

入手アイテムの条件例

ミッション	入手アイテム	条件
ミッション05-B	VAPOR【Body】	ミッションクリア報酬
ミッション11-A	HUSKY Mk.Ⅳ+1【Body】	マップ上の特定ポイントで入手
ミッション11-B	VAJE+1【Body】	特定のコンテナを破壊する
ミッション16	PSG-5+1【Weapon/Grip】	特定の敵を撃墜する



MISSION FLOWCHART

ミッションフローチャート

このページでは、ミッション 01からエピローグまでの全59ミッションの流れを紹介する。なお、ミッションは分岐する場合があり、その際は選択肢が出現する。その選択肢も掲載しているので、どのルートを選択するかこのページであらかじめ確認しておくといいだろう。キャラクター加入または離脱するタイミングと、格納庫に新パーツが入荷されるタイミングも掲載しているので、戦場へ出向くまえに確認しておこう。

ミッション	名称	ページ	備考
MISSION 01	実戦訓練1	P.071	
MISSION 02	実戦訓練2	P.072	
MISSION 03	実戦訓練3	P.073	レイン／オッドアイ／チャンプ加入
			新パーツ追加
「偵察部隊の強襲を選択➡ルートAへ」			
MISSION 04-A	偵察部隊強襲	P.074	新パーツ追加
MISSION 05-B	輸送車追撃	P.076	
「狙撃任務を選択➡ルートBへ」			
MISSION 04-B	狙撃作戦	P.078	新パーツ追加
MISSION 05-B	補給路分断	P.080	
			新パーツ追加
MISSION 06	兵器工場防衛任務	P.082	
MISSION 07	狩り	P.084	新パーツ追加
MISSION 08	疑惑	P.086	新パーツ追加／グレイ加入
MISSION 09	市街地強襲作戦	P.088	新パーツ追加
「橋の修復工事の防衛」を選択➡ルートAへ			
MISSION 10-A	メール河橋梁の攻防	P.090	
MISSION 11-A	渓谷の激戦	P.092	
「戦車部隊の排除」を選択➡ルートBへ			
MISSION 10-B	戦車狩り	P.094	
MISSION 11-B	補給物資破壊	P.096	
			新パーツ追加
MISSION 12	新型	P.100	
MISSION 13	スパイ逮捕	P.102	
MISSION 14	墜落現場調査	P.104	
MISSION 15	乱入	P.106	
MISSION 16	砂漠の奇襲作戦	P.108	
MISSION 17	傭兵基地防衛	P.110	新パーツ追加
MISSION 18	修復作業	P.112	
MISSION 19	新兵器テスト1	P.116	
MISSION 20	新兵器テスト2	P.118	
MISSION 21	砂塵を抜けて	P.120	

ミッションフローチャート

MISSION 22 アリーナ警護 P.122

「アリーナの爆破阻止」を選択➡ルートAへ

MISSION 23-A アリーナ爆破予告 P.124
新パーツ追加
MISSION 24-A チャンプ P.126
MISSION 25-A 大型機動兵器の群れ P.128

「ジャーナリストの救出」を選択➡ルートBへ

MISSION 23-B ジャーナリスト P.130
新パーツ追加
MISSION 24-B 取材協力 P.132
MISSION 25-B エスコート P.134

新パーツ追加
MISSION 26 再会 P.136
MISSION 27 コードネーム P.140
新パーツ追加
MISSION 28 オッドアイ P.142

ヘパイスト加入
MISSION 29 武装ゲリラ掃討作戦 P.144
MISSION 30 仲間 P.146
MISSION 31 対吸血部隊 P.148
MISSION 32 対吸血部隊試作兵器試用 P.150
MISSION 33 空挺基地強襲 P.152
MISSION 34 要塞 P.154
新パーツ追加
MISSION 35 地獄の橋 P.156
MISSION 36 ヴァンパイア P.158
MISSION 37 魔道士隊 P.160
MISSION 38 救出 P.162
MISSION 39 錯綜 P.164
新パーツ追加
MISSION 40 記憶 P.166

ヘパイスト離脱
新パーツ追加
MISSION 41 残党排除 P.170
MISSION 42 アイシャ P.172
MISSION 43 深夜の救出任務 P.174
新パーツ追加
MISSION 44 捜索 P.176
MISSION 45 情報収集 P.178
MISSION 46 B棟強襲 P.180
MISSION 47 悪魔の種子 P.182
MISSION 48 逃亡部隊 P.184
新パーツ追加
MISSION 49 ラーカスの惨劇 P.186
MISSION 50 実験機 P.188
MISSION 51 開戦 P.190
エピローグ そして… P.192

CHAPTER 02
ミッション攻略ページの見方

ミッション攻略ページは大きく2つのパートに分かれている。1つは敵の出現位置や隠されたパーツなどを掲載している詳細マップと、それに対応する敵ユニットデータ、ミッションを遂行しやすくするためのポイント攻略などが掲載された「ミッション攻略」。もう1つは新パーツが格納庫に追加されるミッションが一目でわかり、さらに新パーツの性能を比較できる「格納庫最新パーツリスト」だ。自分のプレイ状況に合わせて、それぞれのページを有効活用してほしい。

CHAPTER02の構成

CHAPTER02のページは以下のように構成されている。なお「MISSION」は「M」と略しており、EPはエピローグを指す。

内容	ページ
M01～M11-B	P.071～P.096
格納庫最新パーツリスト1	P.098
M12～M18	P.100～P.112
格納庫最新パーツリスト2	P.114
M19～M26	P.116～P.136
格納庫最新パーツリスト3	P.138
M27～M40	P.140～P.166
格納庫最新パーツリスト4	P.168
M41～EP	P.170～P.192
格納庫最新パーツリスト5	P.194

■ ミッション攻略ページの見方

❶ミッションの番号とミッション名

❷ミッション情報

そのミッションの基本的な情報。勝利条件、敗北条件、敵ユニット出現数、クリア報酬、最大撃破ボーナスを掲載している。敵ユニットの出現数が3(3)となっている場合、左の数字がマップに最初から出現している敵の数、右の( )内の数字が敵増援の数を示している。最大撃破ボーナスは、そのミッションに出現する敵ユニットをすべて撃墜したときに獲得できる金額(単位はH$=ハフマンドル)を指している。

❸戦闘マップ

そのミッションの戦闘マップ。マップ上にある移動マス(グリッド)付きで掲載しており、グリッドが存在しない部分は移動不可となっている。マップには自軍初期配置や敵配置、敵増援、入手パーツ、特定ポイントなどが記されている。マップ上の数字アイコンはユニットデータと対応。なお、入手アイテムの項目では1周目、2周目、3周目と記載されている。1周目とあるものは、ゲームを始めて最初にそのミッションを実行する際に入手できるアイテムを示す。2周目は、ゲームを初めてクリアしたあと、ネクストニューゲームで再びプレイしたときに入手できるアイテムを示す。3周目は、ネクストニューゲームをクリアし、再度ネクストニューゲームをプレイしたときに入手できるアイテムを示す。

❹作戦概要

ミッション開始まえに知っておきたい事前情報。大まかなミッションのポイントと、自軍WAPに選択しておきたい属性防御が記されている。

❺Tactics【基本戦略】

そのミッションをクリアするための基本的な戦術を解説している。

❻推奨進行ルート

本書が推奨する、自軍ユニットの進行ルート。マップ上にある矢印やアルファベットは以下のものを示す。またミニマップには本書が推奨する進行ルートや、基本戦略のなかで解説している地点(アルファベットで指定)が記されている。

- →……自軍ユニットの推奨進行ルート。
- →……敵ユニットの移動ルート。
- A……基本戦略のなかで、自軍ユニットが関与するマップ上のポイント。
- A……基本戦略のなかで、敵ユニットが関与するマップ上のポイント。

❼Point【ポイント攻略】

そのミッションで達成すべき目標、ヴァンパイアズなどの強敵との戦い方など、重要となるポイントを抜粋し解説している。

❽ユニットデータ

そのミッションに出現する敵ユニットと敵増援ユニットの各機情報を掲載している。詳細は下記(敵ユニットデータの見方)のとおり。

戦闘マップアイコンの見方

- ス　自軍ユニットの初期配置。ス=ストーム、レ=レイン、チ=チャンプ、オ=オッドアイ、グ=グレイとなっている。
- そのミッションに登場する友軍ユニットの出現位置と名前。プレイヤーが操作できる友軍ユニットは「操作可」と示している。
- イベントや脱出ポイントなどの特定ポイント。到達時の詳細も記されている。
- そのマスにユニットを移動させるとアイテムを入手できる。アイテム名も記されている。
- ❶　敵ユニット。番号はユニットデータの番号と対応。なお、撃墜した場合にパーツを入手する際は、入手するパーツ名も掲載している。
- ❶　敵増援ユニット。番号はユニットデータの番号と対応。敵増援が出現する場合、敵増援が出現するタイミングをマップ上に記載している。
- コ　MAP上に置かれているコンテナ。

MISSIONクリア時入手アイテム

そのミッションをクリアした際に入手できるアイテム。

■ 敵ユニットデータの見方

ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／武装・右手／武装				武器・盾 左肩／武装・右肩／武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット															
❶	AVENIR	16	84	48	RF(1×23)		99	2-3	SH(9)	–	–	12	12	16	12
	Attacker	462	48	66	KN(1×14)		99	1-1	–	–	–	– (Skill)			

❶敵ユニットの基本情報

そのユニットのゲーム中のマップ上の姿、戦闘マップ上のアイコンと対応する番号、属性防御、マシン名、パイロット名。

❷基本ステータス

そのユニットのLv、撃墜時の報酬金額、Body、L／R.Arm、LegsのHP。

❸装備している武器の情報

そのユニットが装備している手武器と肩武器。データは、武器の種類、攻撃力、属性、装弾数(99とある場合、弾数が無限であることを示す)、射程範囲。武器の種類は次の通り。

【手武器】

MG	マシンガン	**SG**	ショットガン
RF	ライフル	**FT**	火炎放射器
BZ	バズーカ	**GR**	グレネード
PB	パイルバンカー	**RD**	ロッド
KN	ナックル	**CN**	キャノン
Arm	アームパンチ		

【肩武器】

MS	ミサイル	**RK**	ロケット
SH	シールド		

❹パイロットの能力とスキル

そのマシンに搭乗しているパイロットの4つの能力値(Fight、Short、Long、Agility)と、パイロットが取得しているスキル。

格納庫最新パーツリストの使い方

格納庫最新パーツリストは、新しく入荷されたパーツの性能差が一目でわかるようになっている。パーツは種別ごとに、入荷されるミッション順に掲載。そのなかで武器は総攻撃力、その他のパーツはHPの順、ComputerはSHOPに並ぶ順に掲載している。武器は総攻撃力や命中率、射程などを比較し、胴体はHPや出力、腕はHPや命中率、脚部はHPと移動力などを比較しながら、購入したいパーツを見つけよう。なお、パーツリストにある各パーツデータの項目が何を示すかは、P.198のパーツデータの見方を参照してほしい。

1 ミッションフローチャートで新パーツ入荷タイミングをチェック

ミッションフローチャートに記載された新パーツ入荷ミッションのなかで、自分が今プレイしているミッションから一番近い入荷タイミングを確認する。そのミッションがどの格納庫パーツリストに掲載されているかを照らし合わせてみよう。

2 新パーツ入荷タイミングになったら、格納庫パーツリストを見る

ゲームを進め、新パーツが入荷されるミッションになったら、格納庫パーツリストを見よう。気になったパーツがあったら、他のパーツと性能を見比べて検討しよう。このとき、次の入荷タイミングが近い場合は、そちらのパーツも確認しておこう。

3 購入するパーツが決まったら、WAPをセットアップ!

気に入った性能のパーツが見つかったら、そのパーツを購入してWAPをセットアップしよう。欲しいパーツが先にある場合は、買わずにおくのも1つの手だ。新パーツが入荷されるタイミングごとに、この流れでパーツの性能を見極めていこう。

■ 格納庫最新パーツリストの見方

❶リストで取り扱っているミッションの範囲

❷注目パーツ紹介

リストで紹介しているパーツのなかから、特に注目したいパーツを解説。

❸パーツリスト

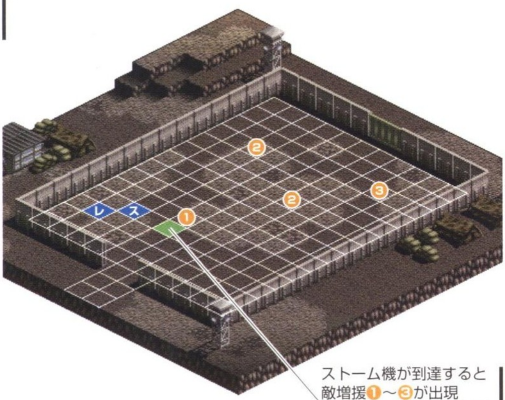
紹介するミッションの期間中で、格納庫に入荷される武器とパーツのリスト。パーツごとに入荷ミッション順で並んでいる。また、武器はミッション順で、種類別に総攻撃力(攻撃回数の数値×一発の攻撃力)の順番で並んでいる。

MISSION 01 実戦訓練1

ハフマン島へ到着した傭兵・ストームは、司令官のファルコンと面会。彼から下された実弾演習の任務で、傭兵としての実力を証明せよ。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜

敵ユニット出撃数	0(4)	クリア報酬	H$1000	最大撃破ボーナス	H$750



ストーム機が到達すると敵増援❶～❸が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■レインが搭乗するWAPがサポートとして参戦

■ストーム機はRepair Sを4つ所持

推奨属性防御 ー

軍から支給されるWAPに搭乗するため、機体のセットアップはできない。自軍WAPは、Repair Sを4つずつ所持している。腕パーツを破壊されると攻撃できなくなるので、破壊されるまえにこまめに回復していこう。

Tactics 基本戦略 ストーム機をメインに戦おう

マップに表示される緑色のマスへストーム機が移動すると、敵WAPが4機出現。レインと協力して1機ずつ撃破していこう。攻撃力はレイン機よりストーム機のほうが高いので、敵ユニットにはストーム機で攻撃していこう。❸は遠距離武器を装備しているので、攻撃を受けるまえに一気に接近して攻撃しよう。

⬅ストームのほうがレインよりパイロット能力が高い。攻撃を仕掛けるのはストーム機で行なおう。

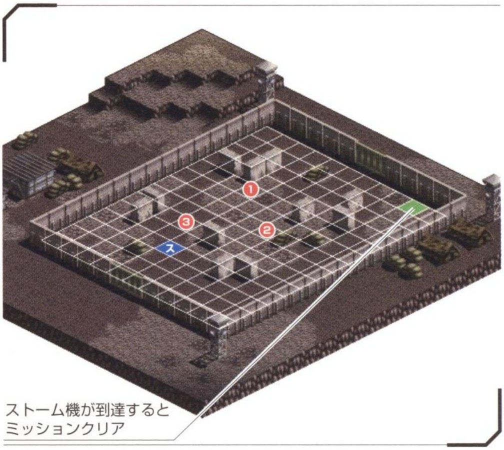
ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	左手／武装・右手／武装			左肩／武装・右肩／武装			Fight	Short	Long	Agility／Skill
敵増援ユニット														
❶	CALM	1	24	19	Arm(1×7)	99	1-1	―	―	―	9	9	9	9
	Soldier	190	19	21	Arm(1×7)	99	1-1	―	―	―				―
❷	CALM	1	24	16	MG(3×4)	99	1-1	―	―	―	9	9	9	9
	Soldier	185	16	21	MG(3×4)	99	1-1	―	―	―				―
❸	CALM	1	24	19	Arm(1×7)	99	1-1	MS(1×10)	3	3-4	9	9	9	9
	Soldier	190	19	21	Arm(1×7)	99	1-1	―	―	―				―

MISSION 02 実戦訓練2

正規軍の下士官たちがハフマンを訪れているらしい。訓練での成績がよいだけのエリート兵たちに、実弾演習で実戦の緊張感を体感させよ。

勝利条件	全敵の撃墜／指定ポイントへの到達		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	3	クリア報酬	H$1000	最大撃破ボーナス	H$0



ストーム機が到達するとミッションクリア

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■勝利条件は2種類
■障害物を利用しながら戦闘
■敵ユニットを倒すと修理費が発生

推奨属性防御　耐衝撃属性

このミッションは、ストーム機単独での戦闘になる。複数の敵と同時に戦うと、手数で不利となるので得策ではない。敵ユニットを倒すより、少々ダメージを受けても指定ポイントを目指したほうがいいだろう。

Tactics 基本戦略　目的地到達を優先しよう

指定ポイントへの到達を目指すのなら、敵ユニットの攻撃は反撃のみとし、目標ポイントへ急行するだけでよい。経験値を稼ぐため、敵ユニットの破壊を目指す場合は、必ず障害物に隣接するように進軍。そうすることで、複数の敵ユニットに囲まれにくくなり、受けるダメージを最小限に抑えられる。

⬅敵WAPを撃墜すると経験値は稼げるが、修理費を負担することになる。資金を節約するなら、撃墜は控えよう。

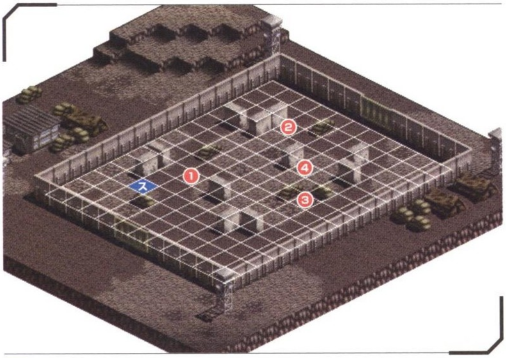
ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／右手 武装			左肩／右肩 武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
1	CALM	1	24	19	RD(1×13)	99	1-1	—	—	—	9	9	9	9
	Rick	—	19	21	Arm(1×7)	99	1-1	—	—	—	—			
2	CALM	1	24	19	Arm(1×7)	99	1-1	MS(1×10)	3	3-4	9	9	9	9
	Soldier	—	19	21	Arm(1×7)	99	1-1	—	—	—	—			
3	CALM	1	24	19	MG(5×2)	99	1-1	—	—	—	9	9	9	9
	Soldier	—	19	21	Arm(1×7)	99	1-1	—	—	—	—			

MISSION 03 実戦訓練3

ストームの部隊を補充する新規傭兵がハフマン島へ送られてくる。実弾演習で彼らの力を量り、自らの部下になる傭兵を選別しよう。

勝利条件	全敵の撃墜		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	4	クリア報酬	H$1000	最大撃破ボーナス	H$760



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■敵の連携を分断しつつ戦闘
■障害物を利用しながら戦闘

推奨属性防御　耐衝撃属性

4機の敵WAP全滅が目標。長期戦に備えて、Repair Sを格納庫で多めに購入し、受けるダメージを少しでも減らすために属性防御もセットアップしておこう。

Tactics 基本戦略 敵ユニットをおびき寄せて反撃で倒す

敵ユニットのなかで、チャンプ機とオッドアイ機は近づかなければ動かない。まずは出撃位置付近で❶と❸が近づいてくるのを待ち、反撃でダメージを与えつつ撃墜していこう。❹のオッドアイ機はミサイルを装備している。最大射程が4なので、5マス分離れた位置から一気に隣接し、遠距離攻撃を封じて撃破し、最後にチャンプ機を攻撃しよう。

⬅オッドアイ機に近づくまえに、ダメージを受けているパーツがあったら、Repair Sで回復しておこう。

ユニットデータ

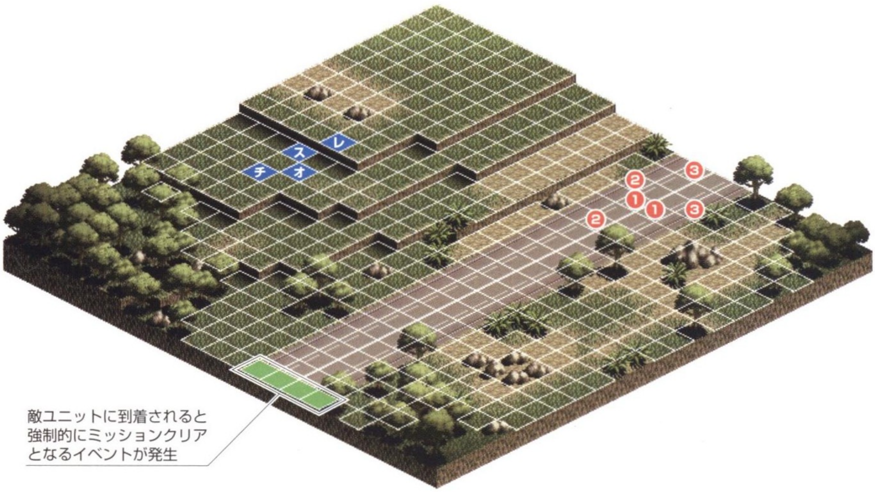
敵ユニット

No./属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	Body／R.Arm	L.Arm／Legs	左手／右手 武装			左肩／右肩 武装			Fight	Short	Long	Agility／Skill
❶	CALM	1	24	19	MG(5×2)	99	1-1	—	—	—	9	9	9	9
	Attacker	190	19	21	Arm(1×7)	99	1-1	—	—	—	—			
❷	CALM	1	24	19	Arm(1×7)	99	1-1	—	—	—	9	9	9	9
	Champ	190	19	21	Arm(1×7)	99	1-1	—	—	—	—			
❸	CALM	1	24	19	MG(5×2)	99	1-1	—	—	—	9	9	9	9
	Tornado	190	19	21	Arm(1×7)	99	1-1	—	—	—	—			
❹	CALM	1	24	19	Arm(1×7)	99	1-1	MS(1×10)	3	3-4	9	9	9	9
	Oddeye	190	19	21	Arm(1×7)	99	1-1	—	—	—	—			

MISSION 04-A 偵察部隊強襲

副官にレイン、そして隊員としてチャンプ、オッドアイを加え、新たに結成されたストーム隊。初陣として、敵の補給線を襲撃せよ。

勝利条件	全敵の撃墜			敗北条件	ストーム機の撃墜
敵ユニット出撃数	6	クリア報酬	H$1000	最大撃破ボーナス	H$2624



敵ユニットに到着されると強制的にミッションクリアとなるイベントが発生

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■敵は物資の輸送を優先
■敵ユニットは車輌のみ
■護衛車輌はマシンガンやミサイルで武装

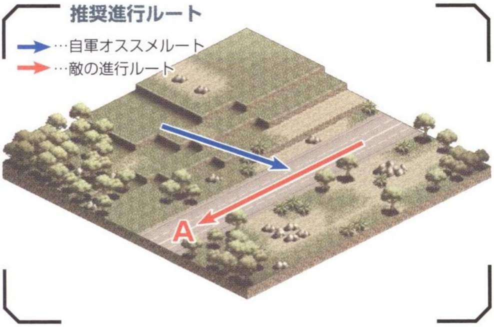
推奨属性防御　耐貫通属性 ／ 耐炎熱属性

敵ユニットのジープがマシンガンかミサイルを装備しているため、属性防御は近距離戦を挑む2機を貫通、残り2機を炎熱にするとよい。敵武装車輌は数が多く、攻撃を受ける機会も多いため、Repair Sも忘れずに持っておこう。

⬆敵武装車輌からの攻撃に備え、近距離戦タイプの自軍WAPは、シールドを装備しておくといい。

Tactics 基本戦略 敵の補給車を先に攻撃する

敵軍はA地点に向かって移動する。A地点に敵ユニットが1機でも到達すると、すべての敵軍が撤退しミッションクリアとなるので、撃破ボーナスを稼ぐために敵の全滅を目指そう。最初、敵ユニットはA地点にまっすぐ向かうが、❷と❸は攻撃を受けると自軍ユニットを狙ってくる。❶は攻撃を受けてもそのままA地点を目指すので、まずは❶に攻撃を集中させて撃墜し、その後、❷と❸全機に早いターンで攻撃を仕掛けよう。そうすれば、無理に追わずに敵を全滅させることができる。



⬆❶の補給車は2台とも武器を装備していない。自軍を2機も向かわせれば十分だろう。

Point ポイント解説 護衛車との距離に注意しよう

補給車を護衛するジープは2種類。マシンガンかミサイルのどちらか一方を装備している。周囲1マスしか攻撃できないマシンガンを装備しているジープには、ミサイルを装備した自軍ユニットで遠距離から安全に攻撃。ミサイルを装備しているジープは、近距離武器を装備した自軍ユニットで攻撃すれば、反撃を受けずに撃墜できる。

⬅格闘攻撃メインのチャンプ機は、マシンガンに先手を取られる。ミサイル装備のジープを攻撃だ。

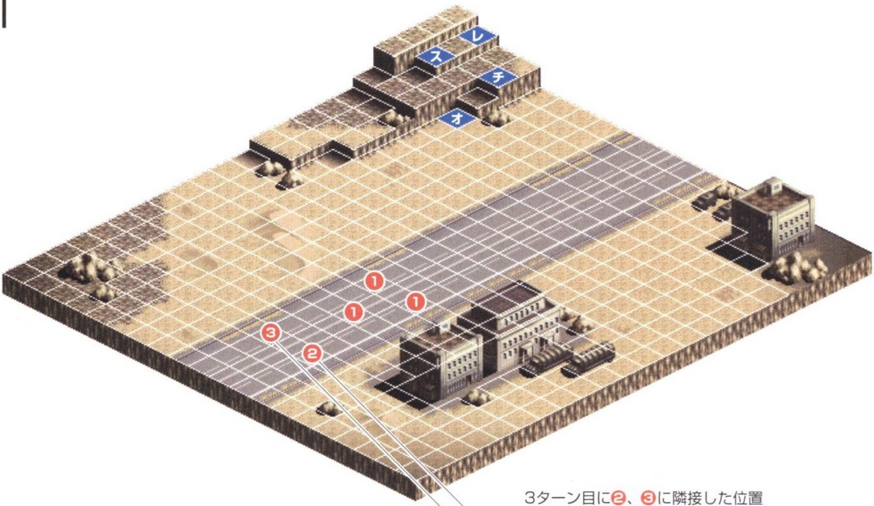
ユニットデータ

No./属性	マシン名/パイロット名	Lv/報酬	HP Body/R.Arm	HP L.Arm/Legs	武器・盾 左手/武装 右手/武装			左肩/武装 右肩/武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	Carrier	2	50	—	—	—	—	—	—	—	9	9	9	9
	Soldier	312	—	—	—	—	—	—	—	—	—			
❷	Jeep	2	100	—	MG(5×2)	99	1-1	—	—	—	9	9	9	9
	Attacker	500	—	—	—	—	—	—	—	—	—			
❸	Jeep	1	100	—	—	—	—	MS(1×10)	3	3-4	9	9	9	9
	Missileer	500	—	—	—	—	—	—	—	—	—			

MISSION 05-A 輸送車追撃

敵が新たな補給線を築き始めているという情報が入る。ハイウェイを進む敵輸送部隊を襲撃し、敵の補給を断て。

勝利条件	全敵の撃墜		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	5(2)	クリア報酬	1000H$	最大撃破ボーナス	2020H$



3ターン目に❷、❸に隣接した位置に敵増援❹がそれぞれ1機ずつ出現

MISSIONクリア時入手アイテム	
1周目	BONE [Weapon/Shoulder]
2周目	BONE+1 [Weapon/Shoulder]
3周目	BONE+2 [Weapon/Shoulder]

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■障害物が少ない砂漠での戦闘
■砂漠用に移動力の高い脚部が最適
■3ターン目に敵増援が出現

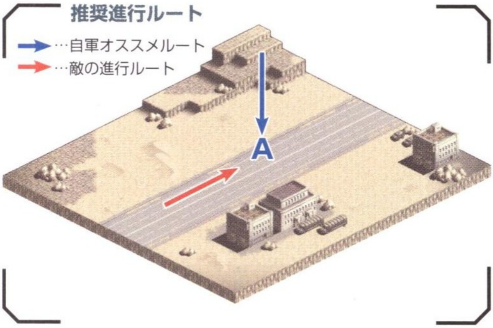
推奨属性防御 耐炎熱属性

敵増援として出現する❹のミサイラーの攻撃が脅威。ミサイラーの攻撃は炎熱属性のため、属性防御は必ず炎熱にしておきたい。また砂漠では、ノーマルタイプの脚部は移動コストがかかるので、移動力が高い脚部にしておこう。

⬆耐性を合わせても結構なダメージを受ける。回復アイテムをできるだけ用意しておきたい。

Tactics 基本戦略 敵増援は速攻で撃墜しよう

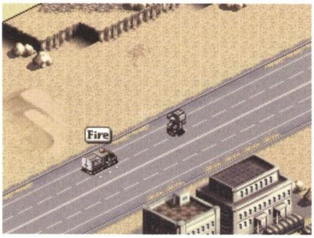
スタート地点から段差を下り、A地点付近で敵を迎え撃とう。目標である輸送トラック❷、❸は道路を直進し、3ターン目になると隣接した位置に敵増援❹を出現させる。❹は強力な遠距離武器を装備しているので、放っておくと自軍の被害が大きくなってしまう。シールドを装備した自軍ユニットを❹に向かって先行させ、攻撃をすべて防御しつつ近づき、一気に撃墜を目指そう。なお、❷と❸の輸送トラックは、敵増援出現後に補給トラックとしてその場に停止する。



⬆ミッション開始直後に輸送トラックに近づきすぎると、敵増援のミサイラーの恰好の的になってしまう。

Point ポイント解説 敵ユニットは1機ずつ撃墜しよう

敵増援の❹は、パーツが破壊されるかHPが少なくなると、補給トラックである❷、❸に向かいパーツの修理・回復を行なう。たとえ腕パーツを破壊して遠距離攻撃を封じても、修理後はHP1の状態でパーツが復活し、再び自軍に攻撃を仕掛けてくる。そのため、敵増援の❹に対しては、完全に撃墜するまで自軍ユニットの攻撃を集中させよう。



⬅自軍ユニットの遠距離攻撃で、先に補給トラックを破壊しておくと回復されないで済む。

ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／右手 武装				左肩／右肩 武装				パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility／Skill
敵ユニット																
❶	Armored Car	2	50	—	MG(4×3)		99	1-1	—		—	—	9	9	9	9
	Soldier	312	—	—	—		—	—	—		—	—	—			
❷	Carrier	2	50	—	—		—	—	—		—	—	9	9	9	9
	Soldier	312	—	—	—		—	—	—		—	—	—			
❸	Carrier	1	50	—	—		—	—	—		—	—	9	9	9	9
	Soldier	312	—	—	—		—	—	—		—	—	—			
敵増援ユニット																
❹	ZOLA	1	30	22	Arm(1×4)		99	1-1	MS(1×10)		3	3-4	9	9	9	9
	Missileer	230	22	24	Arm(1×4)		99	1-1	MS(2×12)		2	3-5	—			

ミッション05-A 輸送車追撃

MISSION 04-B 狙撃作戦

敵の戦地調査団が国境付近の視察に現われた。大規模部隊で敵を迎え撃てば政治問題に発展するため、ストームに単独襲撃任務が下される。

勝利条件	目標の破壊と戦地からの脱出	敗北条件	ストーム機の撃墜／一定ターンの経過
敵ユニット出撃数	1(2〜6)	クリア報酬	H$1000
最大撃破ボーナス	H$3012		

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■ストーム機単独の隠密任務
■狙撃の成否で展開が変化
■脱出のため、移動力が高い脚部を装備

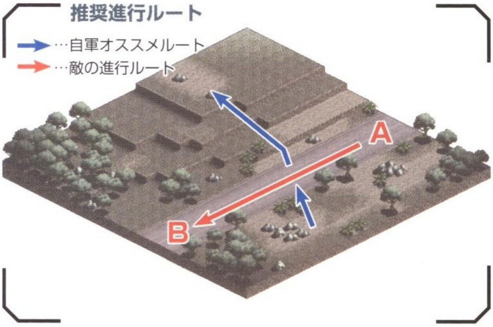
推奨属性防御 耐貫通属性

ストーム機単独での出撃となるため、受けるダメージを減らせるよう肩にシールドを装備しておこう。任務遂行後、特定ターン内に戦地から脱出しなければならないので、脚部は移動力の高いパーツを装備したい。

⬆この時点で、移動力が高い脚部のオススメはGALVO。移動力が14と高く、HPもそこそこある。

Tactics 基本戦略 狙撃ポイントに注意しよう

マップ上の狙撃ポイントにストーム機が到達すると、敵を狙撃するイベントが発生する。この狙撃イベントを発生させた時点で、❶がストーム機よりA地点寄りにいれば狙撃は成功、B地点寄りにいた場合は狙撃は失敗となる。イベント後は、狙撃の成否に関わらず次のターンに敵増援の❷が出現するが、失敗している場合、❷出現の次のターンに敵増援の❸が出現する。ストーム機だけで敵増援と戦うのは苦しいので、戦闘は最低限にとどめ、脱出ポイント到達を最優先にするといい。



⬆狙撃に成功するのがベスト。失敗してもゲームオーバーにはならないが、敵増援の数が多くなる。

Point ポイント解説 脱出ルートを確保することが最優先

❷と❸の戦闘ヘリは、ストーム機の四方を取り囲む位置に移動してくる。そのままだと移動すらできなくなるので、脱出ルートを確保するために2、3機は撃墜し、残りの敵の攻撃はシールド防御でしのごう。また、狙撃の成否にかかわらず❷の敵増援出現から10ターン以内に脱出ポイントに行かないと任務失敗になる。敵を全滅させるだけではミッションクリアできないので注意。

⬅敵戦闘ヘリは遠距離武器も装備しているが、ストーム機に隣接してくるため使われることは少ない。

ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／右手 武装			左肩／右肩 武装			Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	Armored Car	2	50	—	—	—	—	—	—	—	9	9	9	9
	Soldier	312	—	—	MG(4×3)	1	1-1	—	—	—	Skill: —			
敵増援ユニット														
❷	Scout Heli	2	70	—	MG(4×3)	99	1-1	MS(1×10)	3	3-4	9	9	9	9
	Helicopter	450	—	—	MG(4×3)	99	1-1	MS(1×10)	3	3-4	Skill: —			
❸	Scout Heli	2	70	—	MG(4×3)	99	1-1	MS(1×10)	3	3-4	9	9	9	9
	Helicopter	450	—	—	MG(4×3)	99	1-1	MS(1×10)	3	3-4	Skill: —			

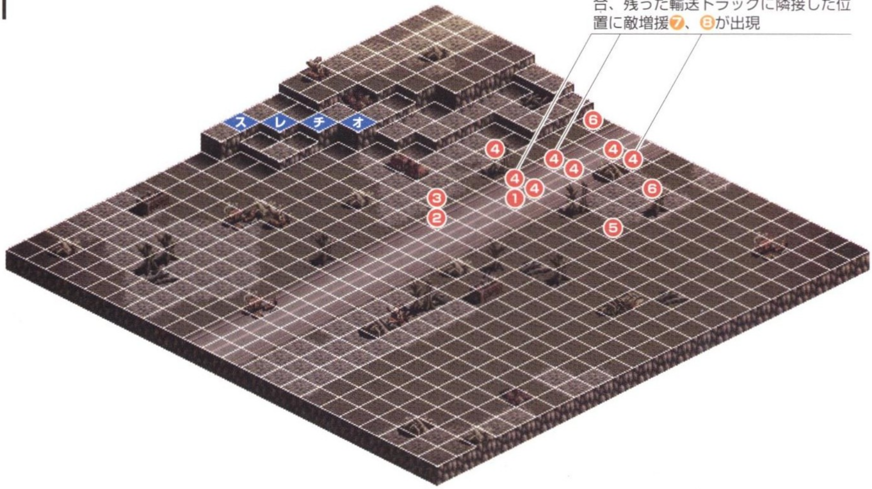
MISSION 05-B 補給路分断

敵の補給部隊が、前線へ大規模な輸送を行なっているという一報が届く。戦局を好転させるため補給部隊を急襲、前線の膠着状態を打開せよ。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜

敵ユニット出撃数	13(0〜3)	クリア報酬	H$1000	最大撃破ボーナス	H$4746

5ターン目までに撃墜できなかった場合、残った輸送トラックに隣接した位置に敵増援⑦、⑧が出現



MISSIONクリア時入手アイテム	
1周目	VAPOR [Body]
2周目	VAPOR+1 [Body]
3周目	TEMPEST+1 [Body]

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

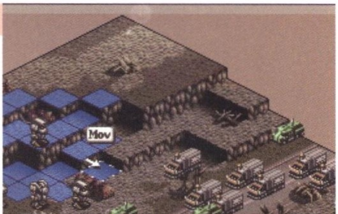
作戦遂行のポイント

■敵ユニットの半数は非武装の輸送トラック

■5ターン以内に目標のトラックを撃墜しないと、6ターン目に敵増援が出現

推奨属性防御 耐貫通属性

5ターン以内に敵WAPを搭載した輸送トラックを撃墜すれば、敵増援は出現しなくなる。しかし、多くの敵のなかから目標の輸送トラックをすべて撃墜することは困難なので、敵増援を考慮し、長期戦を見越しておこう。

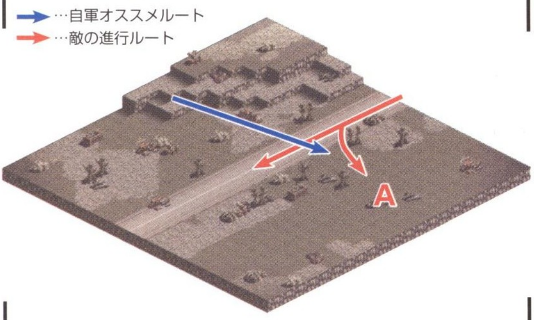


⬆敵の多さから、どの輸送トラックが敵WAPを搭載しているかを見極めるのは非常に難しい。

Tactics 基本戦略 敵増援より先に装甲車から撃墜しよう

スタート地点の高台を下りると、装甲車が輸送トラックの壁になるように移動し、輸送トラックをA地点の方向へ逃がそうとする。敵増援❼、❽を搭載しているトラックは全部で3台だが、他のトラックに紛れてしまい見分けが難しい。見失った場合は敵増援に備えて、装甲車から先に撃墜しよう。敵増援では❽が遠距離武器を装備しているので、攻撃されるまえに接近して撃墜しておく。❼は貫通属性の武器しか装備していない。耐貫通属性の自軍WAPなら近距離戦でも有利に戦える。

推奨進行ルート



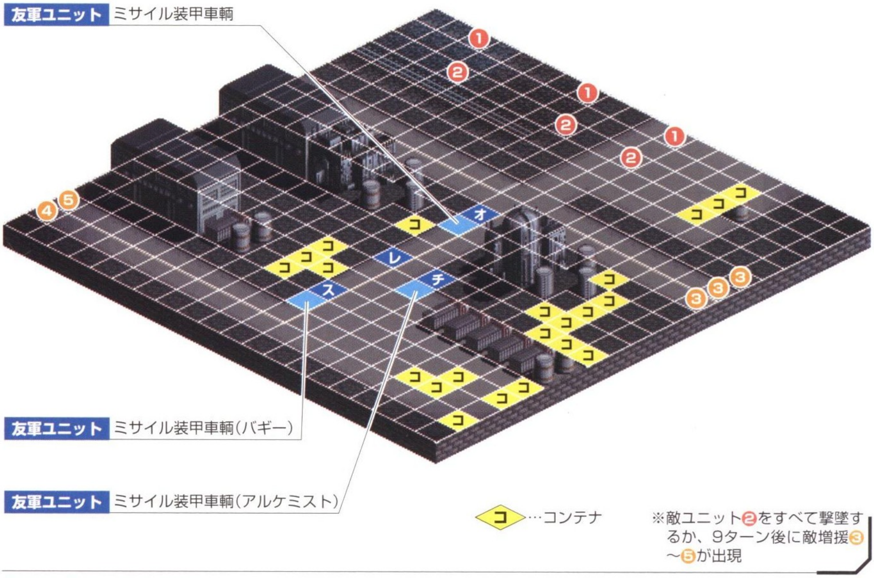
ユニットデータ

No./属性	マシン名	Lv	HP Body	HP L.Arm	武器・盾 左手/武装			左肩/武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
	パイロット名	報酬	R.Arm	Legs	右手/武装			右肩/武装			Skill			
敵ユニット														
❶	Armored Car	2	50	−	MG(4×3)	99	1-1	−	−	−	9	9	9	9
	Commander	312	−	−	−	−	−	−	−	−	−			
❷	Armored Car	2	50	−	MG(4×3)	99	1-1	−	−	−	9	9	9	9
	Soldier	312	−	−	−	−	−	−	−	−	−			
❸	Armored Car	2	50	−	−	−	−	MS(1×10)	3	3-4	9	9	9	9
	Soldier	312	−	−	MG(4×3)	99	1-1	MS(1×10)	3	3-4	−			
❹	Carrier	2	50	−	−	−	−	−	−	−	9	9	9	9
	Soldier	312	−	−	−	−	−	−	−	−	−			
❺	Armored Car	2	50	−	−	−	−	MS(1×10)	3	3-4	9	9	9	9
	Soldier	312	−	−	−	−	−	MS(1×10)	3	3-4	−			
❻	Armored Car	2	50	−	MG(5×2)	99	1-1	−	−	−	9	9	9	9
	Soldier	312	−	−	−	−	−	−	−	−	−			
敵増援ユニット														
❼	ZENITH	2	33	24	MG(4×3)	99	1-1	−	−	−	9	9	9	9
	Attacker	230	24	26	RF(1×10)	99	2-3	−	−	−	−			
❽	ZOLA	1	30	22	Arm(1×4)	99	1-1	MS(1×10)	3	3-4	9	9	9	9
	Missileer	230	22	24	Arm(1×4)	99	1-1	MS(2×12)	2	3-5	−			

MISSION 06 兵器工場防衛任務

司令部が物資生産工場への襲撃計画を察知した。新しく部隊に加わる予定の仲間とともに、敵の攻撃から補給物資を防衛せよ。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜		
敵ユニット出撃数	6(5)	クリア報酬	H$2000	最大撃破ボーナス	H$4096



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■敵増援の発生条件は2種類

■マップ上に点在するコンテナは敵ユニットに撃墜されると修理費が発生

推奨属性防御 耐炎熱属性

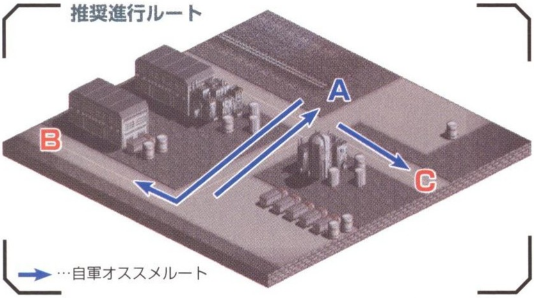
ミサイルを装備したヘリコプターの攻撃に備えて、属性防御は炎熱にしておこう。また、全機にミサイルのBONEを装備させておくと、自軍スタート地点からヘリコプターに対して攻撃を仕掛けることができる。

⬆ヘリコプターは近い位置のコンテナを順に破壊する。修理費を抑えるため、優先して撃墜しよう。

Tactics 基本戦略 ヘリコプターから優先して攻撃する

❶の3機は3ターン目から動き出し、コンテナを優先して攻撃してくる。ストーム隊はA地点までは直進し、❶をミサイルなどの遠距離武器で攻撃。3機とも撃墜したら、残る敵ユニットの撃墜に向かおう。敵増援の出現位置はB地点とC地点の2カ所。そのうちB地点へ急行し敵増援を撃墜しないと、移動先のコンテナを軒並み破壊されてしまうので注意したい。

推奨進行ルート



→…自軍オススメルート

Point ポイント解説 敵増援からコンテナを守れ

敵増援の出現条件は、❷のヘリをすべて撃墜した直後か9ターン目を迎えること。よって敵増援が出現するタイミングを見越して、あらかじめB地点とC地点へ自軍ユニットを先回りさせておくと、コンテナの被害は最小限に抑えられる。ダメージを受けている自軍ユニットは、敵増援の出現位置に移動する際、回復アイテムを使っておこう。

⬅敵増援の出現ポイント近くにあるコンテナを守るように、自軍ユニットを移動させておこう。

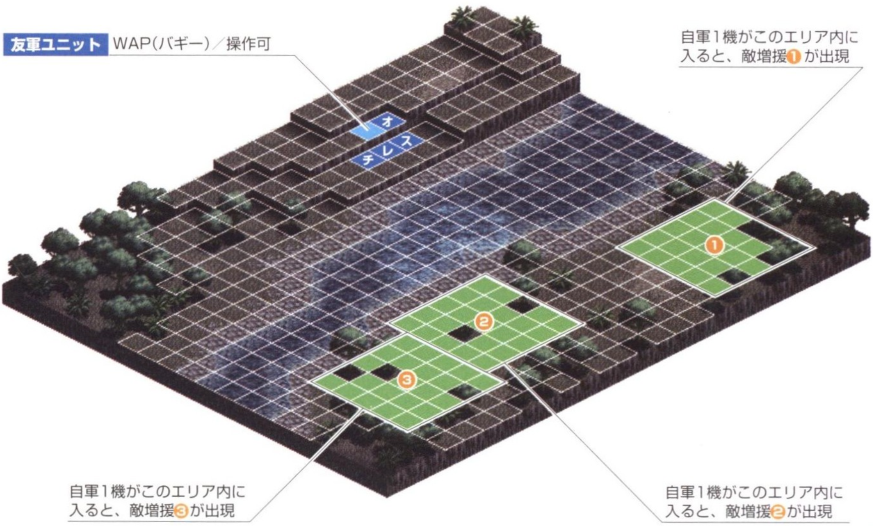
ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／右手 武装			武器・盾 左肩／右肩 武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	Scout Heli	3	70	−	MG(5×2)	99	1-1	−	−	−	9	9	9	9
	Helicopter	450	−	−	−	−	−	−	−	−	Skill: −			
❷	Scout Heli	3	70	−	MG(4×3)	99	1-1	MS(1×10)	3	3-4	9	9	9	9
	Helicopter	450	−	−	−	−	−	MS(1×10)	3	3-4	Skill: −			
敵増援ユニット														
❸	Armored Car	3	50	−	GR(1×13)	99	1-4	−	−	−	9	9	9	9
	Attacker	312	−	−	−	−	−	−	−	−	Skill: −			
❹	ZENITH	3	33	24	Arm(1×5)	99	1-1	−	−	−	9	9	9	9
	Attacker	230	24	26	MG(5×2)	99	1-1	−	−	−	Skill: −			
❺	ZOLA	2	30	22	Arm(1×4)	99	1-1	MS(2×12)	2	3-5	9	9	9	9
	Missileer	230	22	24	Arm(1×4)	99	1-1	MS(2×12)	2	3-5	Skill: −			

MISSION 07 狩り

敵前逃亡中の脱走者を処分せよという軍からの厳しい任務を受け、日が落ちて静まり返る密林の奥深くへとストーム隊はWAPを進める。

勝利条件	全敵の撃墜		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	0(3)	クリア報酬	H$1000	最大撃破ボーナス	H$765



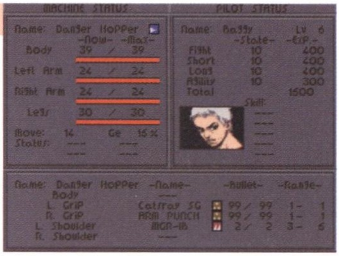
作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■WAPに搭乗するバギーが友軍として一時的に参戦
■敵ユニットは密林に潜伏
■川の横断には高い移動力が必要

推奨属性防御　耐貫通属性

出現する敵ユニットの数は全部で3機。マップ上の緑色のマスに自軍ユニットが入ると、それぞれ近くに1機ずつ現われる。出現させるタイミングを自軍で調節できるので、迎撃態勢をとりつつ撃墜していこう。



⬆友軍のバギーは操作ができる。戦力としては頼りないので、突出はさせないようにしよう。

Tactics 基本戦略 敵ユニットが潜むエリアへの侵入方法は？

特定のエリア内に自軍が進入すると、敵ユニットがそれぞれ姿を現わす。まずはA地点に自軍を移動させ、そこから他の特定エリアに移動していこう。敵WAPの出現するエリアに入る際には、まず自軍のうち1機を進入させる。そうすると該当の敵ユニット1機が出現するので、まだ行動を終えていない自軍ユニットで一斉に攻撃していけば安全に戦うことができる。なお、敵WAPはすべて耐貫通属性なので、衝撃属性を持つ格闘武器や炎熱属性を持つ遠距離武器での攻撃が有効だ。

⬆敵ユニットが出現するエリアには個々に侵入していき、敵WAPを1機ずつ撃墜していきたい。

Point ポイント解説 自軍WAPの進軍速度を合わせよう

敵の数が少なく、ターン制限もないこのミッションで注意すべきことは、敵増援を一気に出現させないようにすることのみ。敵ユニットが出現するエリアに自軍のWAPを一斉に突入させられるように、自軍ユニットの足並みをそろえよう。自軍WAPが敵ユニットの出現エリアの手前にそろったら、一斉に進軍を開始して、密林に潜む敵WAPを攻撃するのだ。

⬅ノーマルタイプの脚部では、川を1ターンで移動できる距離はわずかしかない。少しずつ進もう。

ユニットデータ

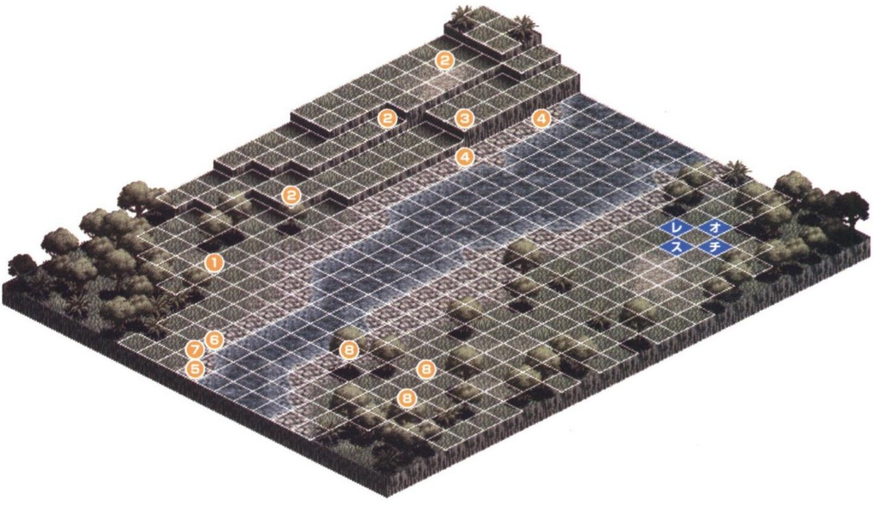
No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／武装・右手／武装				左肩／武装・右肩／武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵増援ユニット															
❶	GALVO	5	42	25	MG(4×3)		99	1-1	—	—	—	10	10	10	10
	Attacker	255	25	21	MG(4×3)		99	1-1	—	—	—	—			
❷	GALVO	5	42	25	GR(1×13)		99	1-4	—	—	—	10	10	10	10
	Attacker	255	25	21	Arm(1×5)		99	1-1	—	—	—	—			
❸	GALVO	6	42	25	RF(1×13)		99	2-3	—	—	—	10	10	10	10
	Attacker	255	25	21	Arm(1×5)		99	1-1	—	—	—	—			

MISSION 08 疑惑

単独任務に出撃したバギーが消息を絶つ。軍から脱走者認定を受けるまえに安否を確かめるため、彼の足取りを追いかけるストーム隊だったが……。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜

敵ユニット出撃数	0(7、6)	クリア報酬	H$1500	最大撃破ボーナス	H$4260



※敵増援❶〜❹は2ターン目に出現。8ターン目まで❶を撃墜していない場合、敵増援❺〜❽が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■2ターン目に敵ユニットが出現

■偵察ヘリの要請により、8ターン目に敵増援が出現

■川でマップが2つに分断された地形

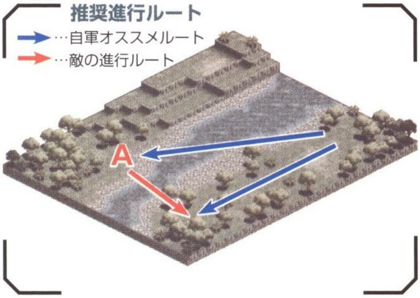
推奨属性防御　耐貫通属性 ／ 耐炎熱属性

開始ターンに敵はいないが、2ターン目に敵ユニットが姿を現わす。敵WAPは貫通属性の武器、敵ヘリは炎熱属性の武器を持つので、自軍ユニットの属性防御は耐貫通を2機、耐炎熱を2機とバランスよく設定しておくといい。

⬆遠距離武器を装備しておけば、川の対岸の敵ユニットを攻撃できる。なるべく装備しておこう。

Tactics 基本戦略 偵察ヘリの撃墜が最優先

A地点に出現している偵察ヘリ❶を、8ターン目の自軍フェイズまでに撃墜できないと❶が撤退し、代わりに敵増援❺～❽が現われる。敵増援を出現させたほうが撃破ボーナスは多いが、数が多いうえ､装備が充実しているため、できれば先に❶の偵察ヘリを撃墜して敵増援の出現を食い止めたい。射程の長いミサイルなどの遠距離武器を装備した機体を2機ほど偵察ヘリのほうへ移動させ、7ターン目までに撃墜を目指そう。偵察ヘリを撃墜する以外の2機は、A地点付近で別の敵部隊を迎え撃とう。



Point ポイント解説 自軍の被害を抑えて戦う

このミッションに登場する敵ユニットは、現状の自軍ユニットと同程度のパーツを装備している。そのため正面から戦うと消耗戦となり、数が少ない自軍が不利になってしまう。最初に遠距離攻撃で敵ユニットのHPを減らして撃墜するか、近距離武器で反撃してダメージを与えていくなど、自軍ユニットへの被害を最小限にする戦い方をしよう。

⬅敵の遠距離攻撃はダメージが大きい。耐炎熱属性の自軍WAPで､しっかりとシールド防御しよう。

ユニットデータ

敵増援ユニット

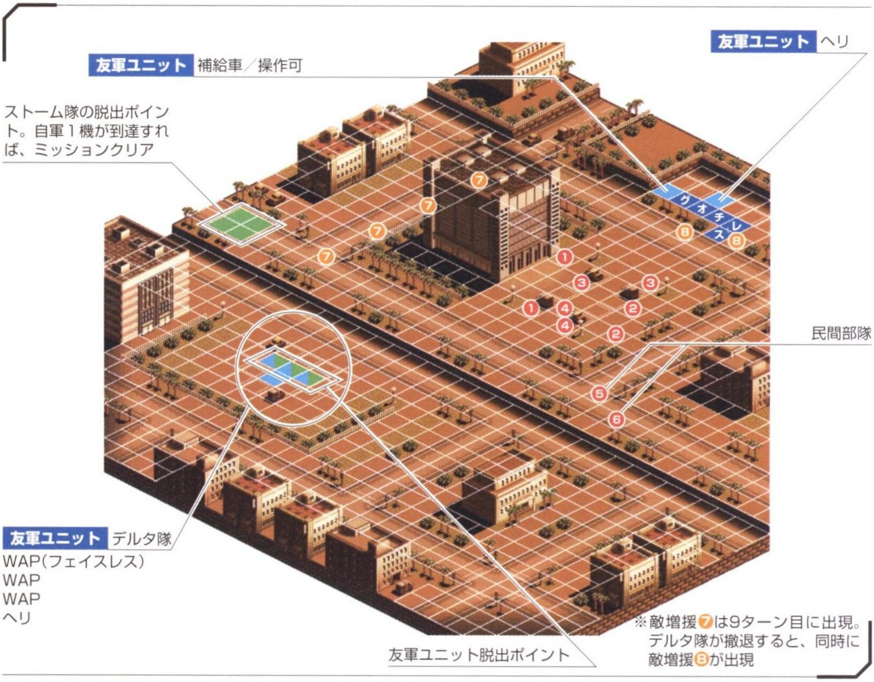
No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／右手 武装			左肩／右肩 武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
❶	Scout Heli	4	70	–	MG(5×2)	99	1-1	–	–	–	9	10	9	9
	Helicopter	450	–	–	–	–	–	–	–	–	Skill: –			
❷	Scout Heli	4	70	–	MG(4×3)	99	1-1	MS(2×12)	2	3-5	9	10	9	9
	Helicopter	450	–	–	–	–	–	MS(2×12)	2	3-5	Skill: –			
❸	GALVO	4	42	25	RD(1×13)	99	1-1	–	–	–	10	9	9	9
	Attacker	255	25	21	Arm(1×5)	99	1-1	–	–	–	Skill: –			
❹	GALVO	4	42	25	MG(4×3)	99	1-1	–	–	–	9	10	9	9
	Attacker	255	25	21	Arm(1×5)	99	1-1	–	–	–	Skill: –			
❺	GIZEH	5	45	26	RF(1×13)	99	2-3	–	–	–	10	10	10	10
	Commander	270	26	34	Arm(1×6)	99	1-1	–	–	–	Skill: –			
❻	GALVO	4	42	25	MG(4×3)	99	1-1	–	–	–	9	10	9	9
	Attacker	255	25	21	Arm(1×5)	99	1-1	–	–	–	Skill: –			
❼	HUSKY mkⅢ	4	39	24	Arm(1×5)	99	1-1	MS(2×14)	3	3-5	9	9	10	10
	Missileer	270	24	30	Arm(1×5)	99	1-1	MS(2×14)	3	3-5	Skill: –			
❽	Scout Heli	4	70	–	MG(4×3)	99	1-1	MS(2×12)	2	3-5	9	10	9	9
	Helicopter	450	–	–	–	–	–	MS(2×12)	2	3-5	Skill: –			

MISSION 09 市街地強襲作戦

武装ゲリラによって、政府の要人が軟禁状態に置かれているという。正規軍が派遣した特殊部隊と共同作戦を展開し、囚われた要人の救出に向かえ。

勝利条件	デルタの作戦終了後、目標地点へ到達	敗北条件	ストーム機の撃墜／デルタの全滅

敵ユニット出撃数	8(6)	クリア報酬	H$4000	最大撃破ボーナス	H$4068



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■友軍のデルタ隊は3ターン目に行動を開始
■補給車を自軍ユニットとして利用可能
■敵に民間部隊が混在

推奨属性防御 耐貫通属性 ／ 耐炎熱属性

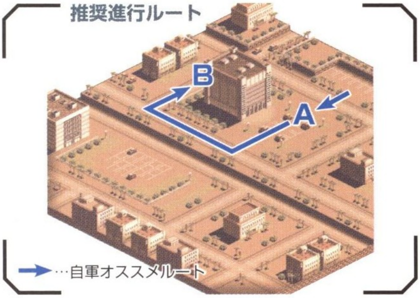
　このミッションから、遠距離攻撃を得意とするグレイが部隊に加わる。敵の数が多いこのミッションでは頼りになる存在だ。また、格納庫に新パーツが追加されているので、グレイ機以外はセットアップを忘れずにしておこう。

⬆デルタ隊の全滅を防ぐために、自軍ユニットには回復アイテムを多めに持たせておこう。

Tactics 基本戦略 デルタ隊の道を切り開く

デルタ隊の撃墜を防ぐのが、このミッションの目的。デルタ隊は3ターン目に中央のビルに向かって移動を始め、到着後も8ターン目までは待機し、9ターン目から脱出ポイントに向かう。敵の数が多いので、デルタ隊が動き出すまでにできるだけ多くの敵ユニットを撃墜しておきたい。まずは敵部隊に集中攻撃を受けないように、A地点付近で敵を迎撃。最初の敵を全滅させたらB地点へ進み、9ターン目に出現する敵増援⑦に備えよう。デルタ隊撤退後に出現する敵増援⑧は、近づいてきたところを攻撃しよう。

推奨進行ルート



→…自軍オススメルート

Point ポイント解説 遠距離タイプの敵は遠距離攻撃で対抗する

敵ユニットのなかで特に注意したいのが、ミサイルを装備している③と④。自由に攻撃させておくと自軍の被害が増える一方なので早めに撃墜したいが、むやみに近づくと敵に囲まれる可能性がある。そのため、こちらも遠距離武器で攻撃したい。弾切れになったら、友軍の補給車で補給しよう。

←⑤のトラックと⑥のWAPは民間部隊。攻撃しないように気をつけよう。

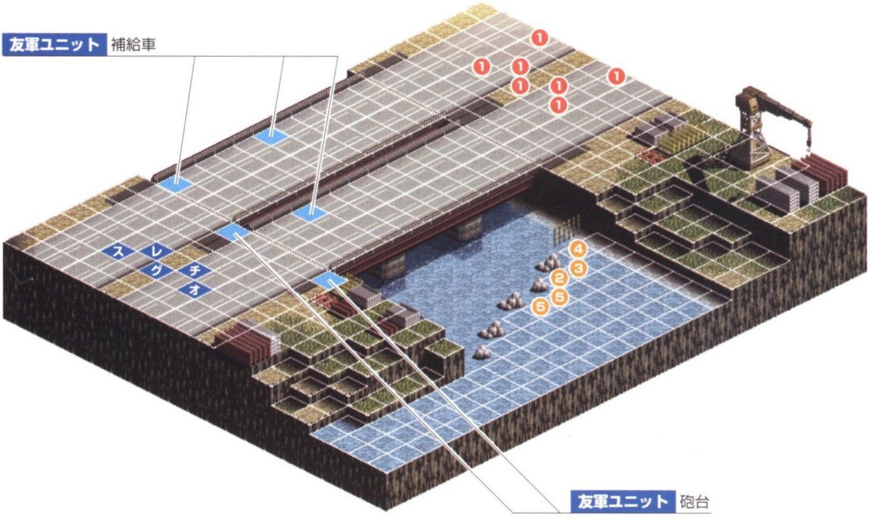
ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／武装 右手／武装			左肩／武装 右肩／武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility／Skill
敵ユニット														
①	Armored Car	5	50	—	MG(4×3)	99	1-1	—	—	—	9	11	9	9
	Attacker	312	—	—	—	—	—	—	—	—	—			
②	GALVO	5	42	25	Arm(1×5)	99	1-1	—	—	—	9	11	9	9
	Attacker	230	25	32	MG(4×3)	99	1-1	—	—	—	—			
③	SAM Launcher	5	50	—	—	—	—	MS(2×12)	2	3-5	9	9	11	10
	Missileer	312	—	—	—	—	—	MS(2×12)	2	3-5	—			
④	ZOLA	5	30	22	Arm(1×4)	99	1-1	MS(2×12)	2	3-5	9	9	11	10
	Missileer	270	22	24	Arm(1×4)	99	1-1	MS(2×12)	2	3-5	—			
⑤	Carrier	5	200	—	—	—	—	—	—	—	9	11	9	9
	Soldier	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—			
⑥	CALM	5	24	19	Arm(1×7)	99	1-1	—	—	—	9	11	9	9
	Soldier	—	19	21	Arm(1×7)	99	1-1	—	—	—	—			
敵増援ユニット														
⑦	ZOLA	5	30	22	Arm(1×4)	99	1-1	MS(2×12)	2	3-5	9	9	11	10
	Missileer	230	22	24	Arm(1×4)	99	1-1	MS(2×12)	2	3-5	—			
⑧	Scout Heli	5	70	—	MG(4×3)	99	1-1	MS(2×12)	2	3-5	9	11	9	9
	Attacker	450	—	—	—	—	—	MS(2×12)	2	3-5	—			

MISSION 10-A メール河橋梁の攻防

基地と前線とを分断するように流れるメール河。河にかかる橋は派兵や補給にとって命綱である。戦局を左右する橋梁を、敵の攻撃から防衛せよ。

勝利条件	全敵の撃墜			敗北条件	ストーム機の撃墜
敵ユニット出撃数	7(5)	クリア報酬	H$400	最大撃破ボーナス	H$5150



※敵ユニット❶を5機撃墜すると敵増援❷〜❺が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■初期配置の敵はすべてヘリ

■敵WAPの脚部はホバータイプ

■トラック、砲台を破壊されると修理費が発生

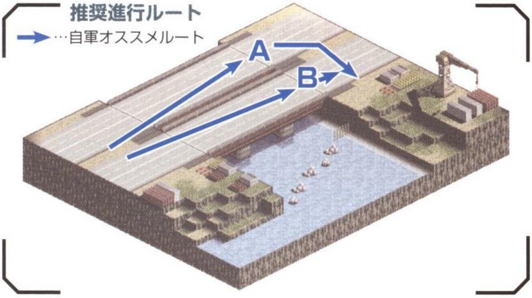
推奨属性防御 耐貫通属性 ／ 耐炎熱属性

友軍ユニットを撃墜されてもミッションに影響はないが、修理費が発生してしまう。自軍WAPの脚部を移動力が高いパーツにセットアップし、友軍ユニットへ攻撃する敵を速やかに撃墜できるようにしておこう。

⬆早いターンで多くの敵ユニットを撃墜し、できるだけ友軍ユニットが撃墜されるのを防ごう。

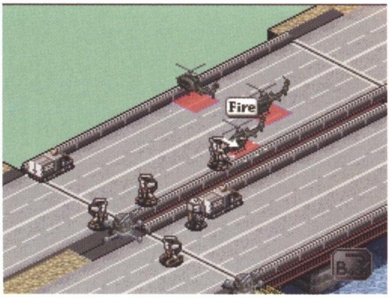
Tactics 基本戦略 部隊を2つに分けて進軍

初期配置の敵に対して3機をA地点へ、増援部隊の迎撃のために2機をB地点へ移動させよう。なお、ヘリを5機撃墜した直後に敵増援が出現する。B地点へ向かう自軍ユニットは、すぐに敵増援との戦闘になるので、装備が充実しているユニットを向かわせたい。また敵のヘリは、ミサイルを装備している。そのため、A地点へは耐炎熱属性の自軍WAPを向かわせよう。



Point ポイント解説 自軍が盾となり、友軍ユニットを守る

友軍ユニットを守る場合にポイントとなるのが、橋の上にいる補給車だ。近づいてくる敵ヘリは移動力が高く、さらにミサイルを装備しているので真っ先に攻撃を受けてしまう。1ターン目からまっすぐ自軍ユニットを向かわせ、補給車が受けたダメージを回復アイテムで回復させよう。その後、できるだけ早く周囲にいる敵を撃墜していこう。



⬅友軍ユニットは動かない。自軍ユニットを近くに移動させ、早めに敵の目を自軍に向けよう。

ユニットデータ

No./属性	マシン名/パイロット名	Lv/報酬	HP Body/R.Arm	HP L.Arm/Legs	武器・盾 左手/右手 武装				左肩/右肩 武装				Fight	Short	Long	Agility / Skill
敵ユニット																
1	Scout Heli	5	70	–	MG(4×3)		99	1-1	MS(2×14)		3	3-5	9	11	9	9
	Helicopter	450	–	–	–		–	–	MS(2×14)		3	3-5	–			
敵増援ユニット																
2	HUSKY	5	39	24	Arm(1×7)		99	1-1	–		–	–	9	11	9	9
	Attacker	400	24	120	MG(4×3)		99	1-1	–		–	–	–			
3	HUSKY	5	39	24	Arm(1×7)		99	1-1	–		–	–	9	11	9	9
	Attacker	400	24	120	MG(4×3)		99	1-1	–		–	–	–			
4	HUSKY	5	39	24	Arm(1×7)		99	1-1	–		–	–	9	11	9	9
	Attacker	400	24	120	MG(4×3)		99	1-1	SH(9)		–	–	–			
5	HUSKY	5	39	24	Arm(1×7)		99	1-1	–		–	–	9	9	11	10
	Missileer	400	24	120	RD(1×13)		99	1-1	RK(3×11)		3	3-5	–			

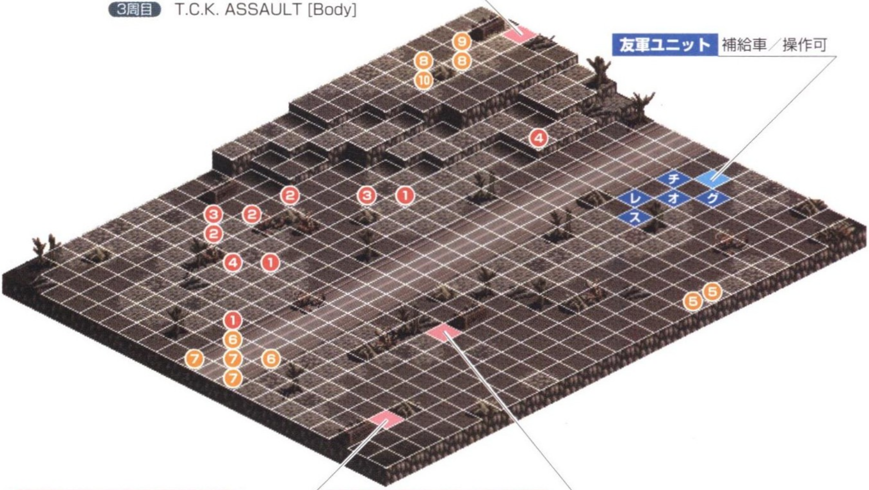
MISSION 11-A 渓谷の激戦

峠を1つ越えたエリアの友軍から救援要請が届く。“鉄屑の谷”と呼ばれる戦地には、おびただしい数の戦争の爪痕が残されていた。

勝利条件	全敵の撃墜		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	10(7、4)	クリア報酬	H$0	最大撃破ボーナス	H$6408

マス上に移動するとアイテム入手
- 1周目 HUSKY Mk.Ⅳ+1 [Body]
- 2周目 ZIEGER [Weapon/Grip]
- 3周目 T.C.K. ASSAULT [Body]

友軍ユニット 補給車／操作可



マス上に移動するとアイテム入手
- 1周目 IBIS+1 [Weapon/Grip]
- 2周目 EMPIRE+2 [Weapon/Grip]
- 3周目 GLOSTER [大型機動兵器]

マス上に移動するとアイテム入手
- 1周目 RIM-3+1 [Weapon/Grip]
- 2周目 IGUCHI T7+1 [Weapon/Grip]
- 3周目 HEAVY PILE+2 [Weapon/Grip]

※3ターン目に敵増援⑤～⑦が出現。5ターン目に敵増援⑧～⑩が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■戦場は移動コストの高い地形
■3ターン目と5ターン目に敵増援が出現
■マップ内の3カ所でパーツを入手可能

推奨属性防御 耐炎熱属性

総勢21機と、かなりの数の敵が出現する。長期戦を見据えて回復アイテムを自軍全員に持たせておこう。また移動に手間取る地形が多いので、遠距離武器をセットアップしておき、攻撃の手数を増やしておこう。

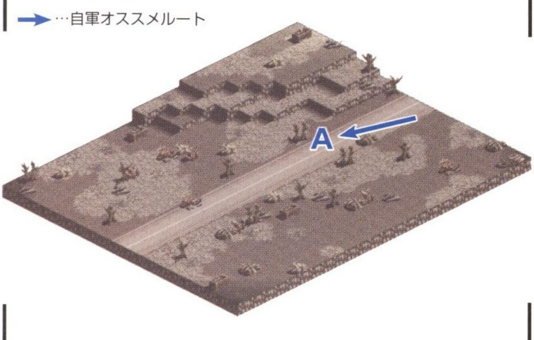
⬆遠距離武器を装備した敵が多い。自軍WAPは耐炎熱属性でそろえておこう。

Tactics 基本戦略 敵増援に備えて逃げる敵は追わないように！

3ターン目と5ターン目の敵増援を見据えて、最初は初期配置からそれほど離れていないA地点付近で敵を迎撃していく。友軍の補給車は、敵増援の⑤に優先的に狙われるので、自軍ユニットで守れるように近くに移動させるようにしよう。なお、敵ユニットはHPが減ると、後方へ下がって③の補給車を目指す。敵の数が多いので深追いはせず、目の前の敵を確実に撃墜していこう。敵が残り1機になったら、マップ上の3カ所にある隠されたパーツを入手しよう。

推奨進行ルート

→…自軍オススメルート



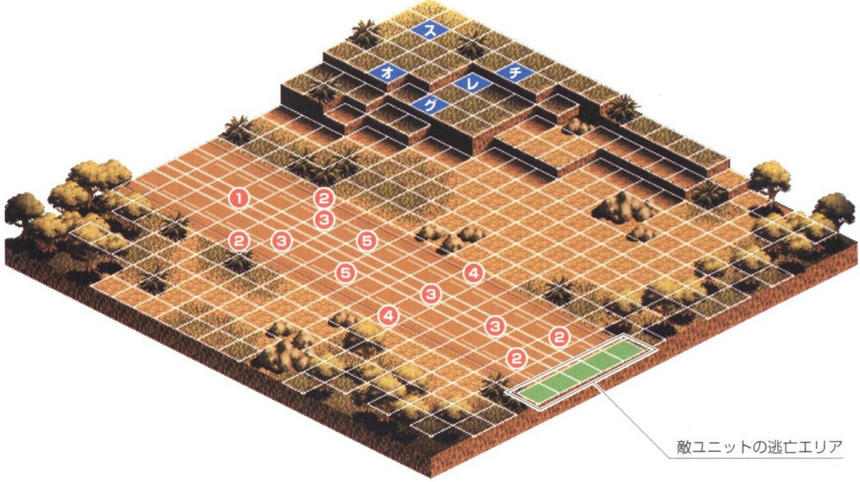
ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／右手 武装			左肩／右肩 武装			Fight	Short	Long	Agility／Skill
敵ユニット														
❶	Armored Car	6	50	–	MG(4×3)	99	1-1	–	–	–	9	11	9	10
	Attacker	312	–	–	–	–	–	–	–	–				–
❷	SAM Launcher	5	50	–	–	–	–	RK(3×11)	3	3-5	9	9	11	10
	Missileer	312	–	–	–	–	–	RK(3×11)	3	3-5				–
❸	Supply Car	6	50	–	–	–	–	–	–	–	9	11	9	10
	Soldier	312	–	–	–	–	–	–	–	–				–
❹	Scout Heli	6	70	–	–	–	–	MS(2×14)	3	3-5	9	11	9	10
	Helicopter	450	–	–	MG(4×3)	99	1-1	MS(2×14)	3	3-5				–
敵増援ユニット														
⑤	GALVO	6	42	25	MG(4×3)	99	1-1	–	–	–	9	11	9	10
	Attacker	270	25	32	Arm(1×8)	99	1-1	–	–	–				–
⑥	GALVO	6	42	25	RD(1×13)	99	1-1	–	–	–	11	9	9	10
	Attacker	270	25	32	RD(1×13)	99	1-1	–	–	–				–
⑦	HUSKY	5	39	24	Arm(1×7)	99	1-1	RK(3×11)	3	3-5	9	9	11	10
	Missileer	270	24	30	Arm(1×7)	99	1-1	RK(3×11)	3	3-5				–
⑧	GALVO	6	42	25	MG(4×3)	99	1-1	–	–	–	9	11	9	10
	Attacker	270	25	32	Arm(1×8)	99	1-1	–	–	–				–
⑨	HUSKY	5	39	24	Arm(1×7)	99	1-1	RK(3×11)	3	3-5	9	9	11	10
	Missileer	270	24	30	Arm(1×7)	99	1-1	RK(3×11)	3	3-5				–
⑩	Supply Car	2	50	–	–	–	–	–	–	–	9	9	9	9
	Soldier	312	–	–	–	–	–	–	–	–				–

MISSION 10-B 戦車狩り

敵に、旧世代の戦力を１カ所に集約する計画があるという。戦力的に劣るとはいえ、数が集まると侮れない。脅威となるまえに先手を打って叩け。

勝利条件	全敵の撃墜		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	13	クリア報酬	H$0	最大撃破ボーナス	H$4708



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■敵に戦闘を指揮するユニット(コマンダー)が存在
■敵の補給車は自軍ユニットから離れるように移動

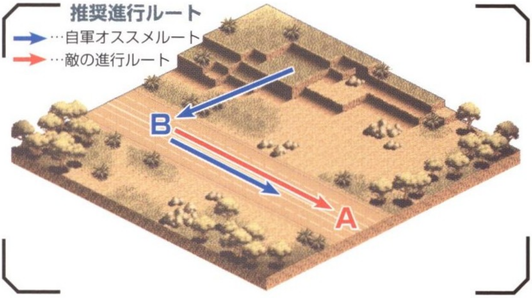
推奨属性防御　耐炎熱属性

敵軍にWAPがいないため、戦闘自体はさほど苦労しない。ただ、自軍から逃げるように移動する敵がいるので、敵を逃さないように脚部を移動力の高いパーツにし、撃破ボーナスを稼いでいこう。また、敵の炎熱属性の武器が強力なので、耐炎熱属性にセットアップしておこう。

⬆敵は補給車や装甲車など、HPが少ないユニットばかり。全敵の撃墜は難しくない。

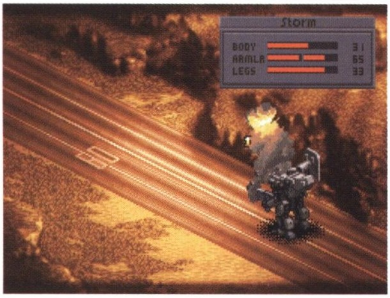
Tactics 基本戦略 速攻でコマンダーを撃墜しよう

❶と❺の3機はA地点へと移動し、到達と同時に戦場から離脱してしまう。逃してもミッションをクリアできるが、撃破ボーナスを多く得るため、逃さず撃墜を目指したい。その方法として、まずB地点で敵軍のコマンダーである❶を優先的に撃墜する。これで全敵ユニットは2ターンの間、反撃も含めた一切の行動が取れなくなる。その間に❺の撃墜が可能だ。



Point ポイント解説 遠距離武器を持つ敵を先に撃墜しておく

コマンダーの❶を早めに撃墜できるように自軍全機をB地点に向かわせ、1、2ターン目には遠距離武器で❶を攻撃しよう。そして❺を撃墜後、遠距離武器を装備している❸か❹を優先して撃墜しておく。そうすれば敵が動き始めてからの展開で、自軍の被害を抑えることができる。なお敵が行動を再開するまえのターンで、自軍ユニットを孤立しない位置に忘れずに移動させておこう。

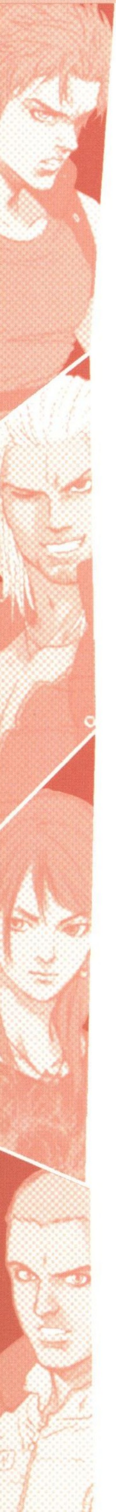


←敵は車輌ばかりとはいえ、集中攻撃を受けると危険。囲まれないためにも、単機での突出は避けたい。

ユニットデータ

敵ユニット

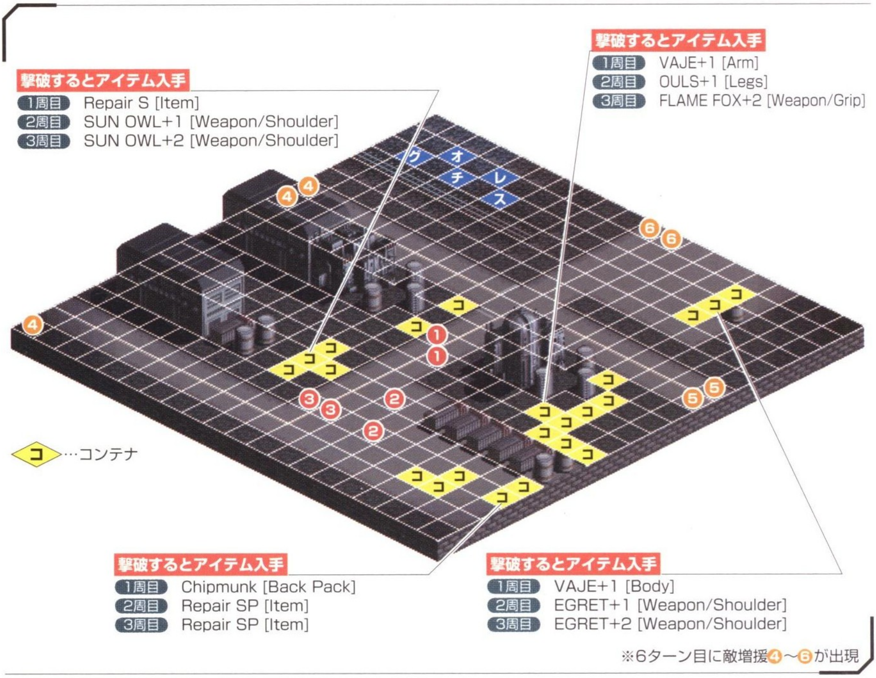
No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	左手／右手 武装			左肩／右肩 武装			Fight	Short	Long	Agility
❶	Command Car	7	50	－	MG(4×3)	99	1-1	－	－	－	10	10	10	10
	Commander	312	－	－	－	－	－	－	－	－	－			
❷	Armored Car	5	50	－	MG(4×3)	99	1-1	－	－	－	9	11	9	9
	Attacker	312	－	－	－	－	－	－	－	－	－			
❸	M.B.T.	6	80	－	GR(1×24)	99	1-4	－	－	－	9	11	9	10
	Attacker	475	－	－	－	－	－	－	－	－	－			
❹	SAM Launcher	6	50	－	－	－	－	RK(3×11)	3	3-5	9	10	11	10
	Missileer	312	－	－	－	－	－	RK(3×11)	3	3-5	－			
❺	Supply Car	5	50	－	－	－	－	－	－	－	9	11	9	9
	Soldier	312	－	－	－	－	－	－	－	－	－			



MISSION 11-B 補給物資破壊

民間の工場に、コンテナに偽装された敵の物資が運びこまれているという。夜陰に紛れて部隊を展開し、物資の奪取、及び破壊任務を遂行せよ。

勝利条件	全敵の撃墜		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	6(7)	クリア報酬	H$400	最大撃破ボーナス	H$8622



※6ターン目に敵増援④～⑥が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■6ターン目に敵増援が出現

■コンテナを破壊すると撃破ボーナスを入手可能

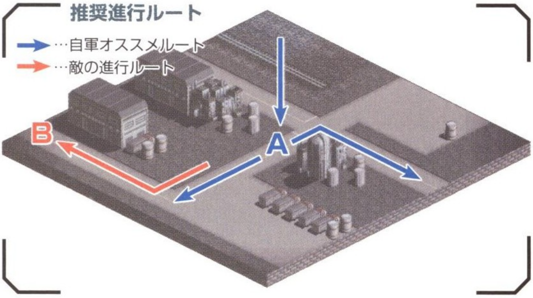
推奨属性防御　耐貫通属性／耐炎熱属性

5ターン以内に初期配置の敵軍を全滅させると、その時点でミッションをクリアすることができる。しかし、コンテナ破壊での撃破ボーナスや戦利品もあるので、ターン数はかかるが、増援も含めて敵の全滅を目指したい。敵増援に備えて、属性防御をきちんとセットアップしておこう。

↑ターン制限はないので、マップのすみずみまで移動し、コンテナもすべて破壊しよう。

Tactics 基本戦略 遠距離武器は敵増援まで温存させる

まずはA地点までまとまって進軍し、❶と❷を撃墜する。武器を装備していない❸は、B地点へ逃げるように移動するが、戦場から離脱するわけではないので、この時点では無視して構わない。なお、❶と❷への攻撃では、遠距離武器を温存しておこう。6ターン目に登場する敵増援は耐貫通属性のユニットが多いので、炎熱属性の遠距離武器はそれらを攻撃する際に使っていこう。



Point ポイント解説 安全を確保してからコンテナ破壊

敵増援をA地点で迎撃する場合、すべて同時に相手にすることになり、自軍の被害が大きくなる。❶と❷を撃墜したら、そのまま❺か❻の出現位置に自軍ユニットを移動させ、各個撃破していけば、囲まれることなく、順番に敵の数を減らしていけるのだ。敵増援を全滅させたら、残っている❸を撃墜するまえにコンテナをすべて破壊して撃破ボーナスを稼ごう。

←❸は、B地点の終端から移動しない。1機だけで撃墜できるので、自軍ユニットを向かわせよう。

ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／武装・右手／武装			左肩／武装・右肩／武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	Command Car	5	50	－	MG(4×3)	99	1-1	－	－	－	9	11	9	9
	Commander	312	－	－	－	－	－	－	－	－	Skill: －			
❷	SAM Launcher	6	50	－	－	－	－	RK(3×11)	3	3-5	9	10	11	10
	Missileer	312	－	－	－	－	－	RK(3×11)	3	3-5	Skill: －			
❸	Carrier	5	50	－	－	－	－	－	－	－	9	11	9	9
	Soldier	312	－	－	－	－	－	－	－	－	Skill: －			
敵増援ユニット														
❹	GALVO	6	42	25	RD(1×13)	99	1 - 1	－	－	－	11	9	9	10
	Attacker	270	25	32	RD(1×13)	99	1 - 1	－	－	－	Skill: －			
❺	HUSKY	5	39	24	Arm(1×7)	99	1-1	RK(3×11)	3	3-5	9	9	11	10
	Missileer	270	24	30	Arm(1×7)	99	1-1	RK(3×11)	3	3-5	Skill: －			
❻	Scout Heli	5	70	－	MG(4×3)	99	1-1	MS(2×14)	3	3-5	9	10	10	9
	Helicopter	450	－	－	－	－	－	MS(2×14)	3	3-5	Skill: －			

性能の違いがすぐわかる

格納庫最新パーツリスト1

MISSION 01 ～ MISSION 11

序場のミッションでは一度に入荷されるパーツ数が少ないものの、2、3ミッションごとにラインナップが増える。そのため、パーツ買い替えのタイミングを考える必要がある。近距離攻撃がメインのWAPは、ミッション04から追加されるシールド、WS-Ⅱを装備し防御力を高めておきたい。Bodyで迷った際は、出力が高く、各性能も高いHUSKYシリーズを選択するといい。

PAP-55 Weapon ▶ Hand Grip

総攻撃力が24と高いマシンガン。ミッション12で、LEOSOCIALを入手するまで頼りになる武器だ。

HUSKY Mk.IV Body

同時期に購入できるVAJEなどには出力は劣るが、HPと防御力が高い実戦向けなBody。他の部位もHUSKYシリーズがオススメだ。

VAPOR Arm

ミッション11までに登場するArmのなかで、唯一、内蔵武器を搭載しているパーツ。手武器のマシンガンと同じ感覚で使っていける。

GALVADOS Weapon ▶ Shoulder

3×11という攻撃力の高いロケット。射程も3-5と広範囲。ミッション12でSUN OWLが登場するまで使っていけるだろう。

Chipmunk Back Pack

ミッション09で初めて登場するBack Pack。出力を20上昇させるので、すべてのWAPにセットアップしておきたい。

GAROLE Legs

砂地で移動力を発揮するタンクタイプのLegs。Legsだが出力を持っていることが特徴。重量が高いが、自身の出力でカバーできる。

Weapon ▶ Hand Grip

種別	武器名	攻撃力		総攻撃力	命中率	射程	重量	販売開始時期
MG	SIEGE	5×2		10	78	1	8	ミッション02まえ
	GRAVE	4×3		12	76	1	10	ミッション04まえ
	RAPTOR	4×3		12	62	1	8	ミッション05まえ
	CEMETERY	4×5		20	74	1	10	ミッション06まえ
	PAP-55	4×6		24	74	1	10	ミッション09まえ
RF	IGUCHI T5	1×12		12	75	2-3	23	ミッション02まえ
	ZIEGER	1×10		10	78	2-3	23	ミッション04まえ
	WINEE	1×13		13	76	2-3	25	ミッション06まえ
	CONGRE	1×20		20	76	2-3	27	ミッション08まえ
	GLOWTUSK	1×21		21	76	2-3	21	ミッション09まえ
	IBIS	1×23		23	76	2-3	29	ミッション10まえ
GR	RIM-3	1×13		13	58	1-4	16	ミッション06まえ
	IGUCHI T7	1×24		24	58	1-4	18	ミッション09まえ
KN	D-NAIL	1×20		20	90	1	10	ミッション09まえ
RD	F-1 TONFA	1×13		13	85	1	5	ミッション04まえ

Weapon ▶ Shoulder

種別	武器名	攻撃力		総攻撃力	命中率	射程	弾数	重量	販売開始時期
MS	MGR-IB	2×12		24	74	3-5	2	20	ミッション06まえ
	BONE	2×14		28	76	3-5	3	24	
RK	GALVADOS	3×11		33	76	3-5	3	26	ミッション09まえ
SH	WS-Ⅱ	(4)	—	—	—	—	—	6	ミッション04まえ
	WS-20	(9)	—	—	—	—	—	12	ミッション09まえ

Body

パーツ名	HP	防御力	出力	重量	販売開始時期
TENDUS	27	10	110	20	ミッション02まえ
ZOLA-3A	30	11	140	22	
ZENITH	33	11	130	24	
PABOTTE	36	11	120	26	
HUSKY Mk.Ⅲ	39	13	140	26	ミッション04まえ
GALVO	42	13	130	28	
GIZEH	45	13	120	30	

Body

パーツ名	HP	防御力	出力	重量	販売開始時期
VAPOR	48	16	120	24	ミッション06まえ
TEMPEST	36	20	180	32	
VAJE	40	15	190	30	ミッション09まえ
ZIGLE-6B	42	18	180	26	
GALVO SV	48	18	160	30	
HUSKY Mk.Ⅳ	51	20	165	30	
PABOTTE Ⅱ	54	18	140	34	

Arm

種別	パーツ名	HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	総攻撃力	命中補正率	販売開始時期
Arm	TENDUS	22	12	57	18	1×4	4	80	ミッション02まえ
	ZOLA-3A	22	15	62	16	1×4	4	83	
	ZENITH	24	14	60	18	1×5	5	82	
	PABOTTE	25	13	58	20	1×5	5	81	
	HUSKY Mk.Ⅲ	24	17	63	18	1×5	5	83	ミッション04まえ
	GALVO	25	16	62	20	1×5	5	82	
	GIZEH	26	15	61	24	1×6	6	81	
	TEMPEST	24	22	60	26	1×6	6	84	ミッション06まえ
	VAJE	28	15	70	20	1×5	5	80	ミッション09まえ
	ZIGLE-6B	30	24	66	24	1×6	6	84	
	PABOTTE Ⅱ	33	23	63	25	1×7	7	80	
	GALVO SV	36	22	64	26	1×7	7	82	
	HUSKY Mk.Ⅳ	39	24	65	26	1×7	7	82	
MG	VAPOR	30	16	70	23	4×3	12	72	ミッション06まえ

Legs

種別	パーツ名	HP	防御力	出力	移動力	重量	販売開始時期
ノーマル	ZOLA-3A	24	14	0	14	18	ミッション02まえ
	TENDUS	24	10	0	12	18	
	ZENITH	26	13	0	12	20	
	PABOTTE	27	12	0	12	22	
	HUSKY Mk.Ⅲ	30	16	0	14	20	ミッション04まえ
	GALVO	32	15	0	14	22	
	GIZEH	34	14	0	12	24	
	VAPOR	28	18	0	16	20	ミッション06まえ
	TEMPEST	36	20	0	12	30	
	ZIGLE-6B	30	22	0	16	24	ミッション09まえ
	VAJE	32	15	0	16	22	
	GALVO SV	36	20	0	14	26	
	HUSKY Mk.Ⅳ	39	20	0	16	26	
タンク	GAROLE	42	18	10	14	30	ミッション09まえ

Computer

パーツ名	格闘	近距離	遠距離	回避	販売開始時期
АДС	0	30	2	0	ミッション02まえ
Zera	8	8	8	8	
РНЁНС	14	7	9	2	
ОЧРА	14	8	10	8	ミッション06まえ
Licorne	10	10	10	10	
Rayon	2	30	8	0	
Meteor	6	36	16	16	ミッション09まえ
ЙАРГЗА	22	10	10	22	
Sechvie	0	40	8	16	

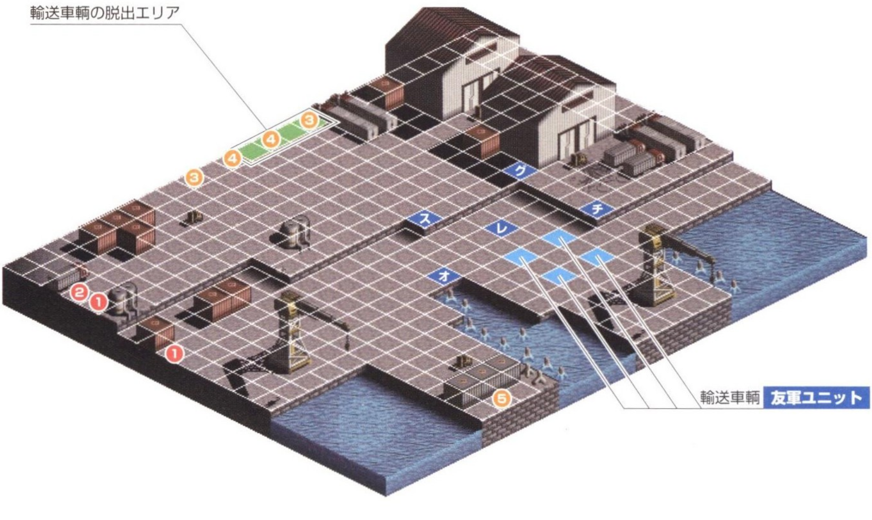
Back Pack

パーツ名	アイテム	射程	出力	重量	販売開始時期
Chipmunk	0	0	20	10	ミッション09まえ

MISSION 12 新型

友軍から、港の防衛任務への協力要請が舞い込む。ストーム隊に白羽の矢が立ったが、任務中に漆黒の大型機動兵器がその姿を現わす。

勝利条件	輸送車輛のエリア脱出	敗北条件	ストーム機の撃墜／輸送車輛の全滅
敵ユニット出撃数	3(4、1)	クリア報酬	H$500
最大撃破ボーナス	H$2677		



※3ターン目に敵増援❸、❹が出現。
5ターン目に敵増援❺が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■友軍の輸送車輛が全滅すると敗北
■3ターン目に敵増援が出現
■5ターン目にヴァンパイアズが出現

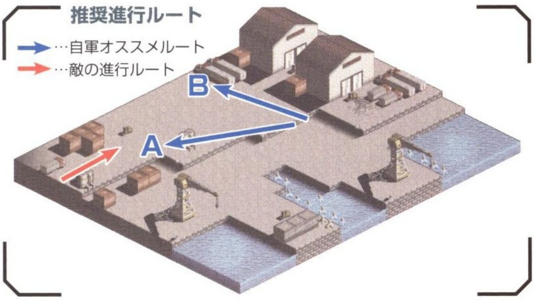
推奨属性防御　耐貫通属性／耐炎熱属性

格納庫に新パーツが追加されているので出撃まえに寄っておこう。ミッションでは、耐貫通属性の敵ユニットが7機も出現するので、近距離武器を装備する自軍ユニットには、ショットガンのCATSRAY SGを装備させておきたい。

⬆全種類のパーツが新しく追加されている。資金の許す限り、自軍ユニットを強化しよう。

Tactics 基本戦略 輸送車輌が動かない2ターンの間が勝負！

Aルートへ3機、Bルートへ2機に分かれ、それぞれ最初の敵と敵増援の出現する位置に向かわせる。友軍の輸送車輌は脱出エリアに向かって進軍するが、3ターン目に敵増援が出現すると、5ターン目まで移動しなくなる。この2ターンの間に、敵増援の❸と❹、特にミサイルを装備している❸を撃墜しておこう。撃墜が間に合わないなら、腕だけでも狙えれば破壊しておきたい。



Point ポイント解説 大型機動兵器には攻撃しないように

5ターン目に出現するキマイラは、他の敵ユニットも攻撃する。この時点でキマイラの攻撃力は飛び抜けており、ここで撃墜するのは困難を極める。輸送車輌が脱出エリアに到達すればミッションクリアとなるので、それまでキマイラには手を出さないほうが賢明だ。なお、装備が充実している2周目以降(P.196)であれば、十分に撃墜できるチャンスがある。

←キマイラは総HPが50％以下になると撤退する。リンク攻撃を取得していないと、撃墜は難しい。

ユニットデータ

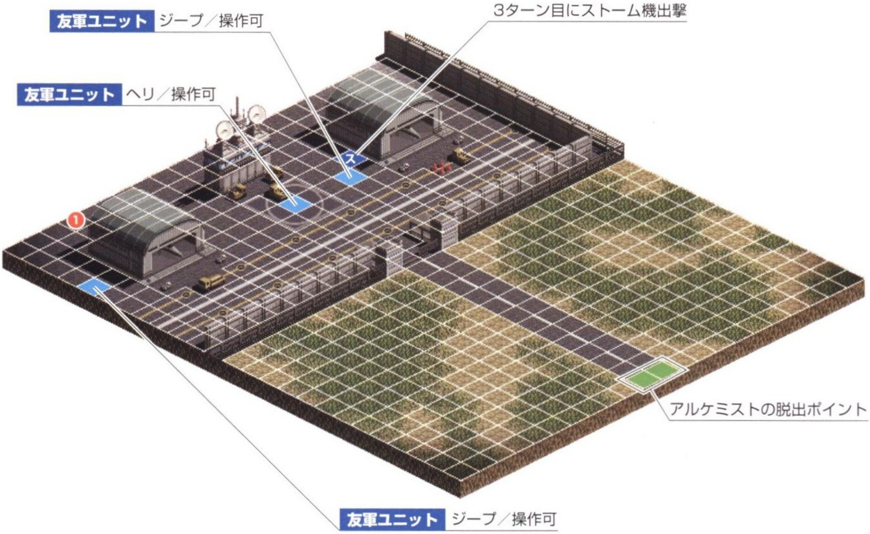
No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／武装・右手／武装			左肩／武装・右肩／武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	GALVO SV	7	48	36	Arm(1×7)	99	1-1	—	—	—	9	12	9	10
	Attacker	320	36	36	MG(4×7)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
❷	ZIGLE-6B	7	42	30	Arm(1×6)	99	1-1	MS(2×21)	3	3-6	10	10	11	10
	Missileer	320	30	30	Arm(1×6)	99	1-1	MS(2×21)	3	3-6	Skill: —			
敵増援ユニット														
❸	ZIGLE-6B	7	42	30	Arm(1×6)	99	1-1	MS(2×21)	3	3-6	10	10	11	10
	Missileer	320	30	30	Arm(1×6)	99	1-1	MS(2×21)	3	3-6	Skill: —			
❹	GALVO SV	7	48	36	Arm(1×7)	99	1-1	—	—	—	9	12	9	10
	Attacker	320	36	36	MG(4×7)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
❺	X-09	10	300	—	CN(1×30)	99	1-4	MS(3×20)	5	3-6	9	13	13	10
	Chimera	437	—	—	—	—	—	MS(3×20)	5	3-6	Skill: —			

MISSION 13 スパイ逮捕

基地に潜んでいたスパイが判明した！　基地施設を爆破し、WAPを奪って逃亡を図るスパイ。唯一行動可能なストームが脱出を阻止する。

勝利条件	アルケミスト機の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜／アルケミストの逃亡

敵ユニット出撃数	1	クリア報酬	H$0	最大撃破ボーナス	H$320



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■友軍のジープ2台とヘリ1機を使って敵機を足止め
■ストーム機は3ターン目に出撃

推奨属性防御 ＞ 耐貫通属性

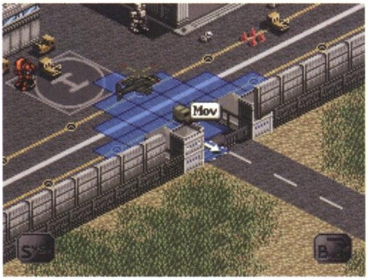
出撃可能な自軍WAPはストームが乗る1機のみ。友軍ユニットが3機登場し、敵ユニットも1機だけなので戦力的な問題はないが、念のために回復アイテムを所持しておきたい。また、敵ユニットは耐衝撃属性なので、貫通か炎熱属性の武器に変えておこう。

⬆傭兵詰所でアルケミストと会話後、格納庫が使用不可に。セットアップはそのまえにしておこう。

Tactics 基本戦略　門を塞いで敵を足止めする

ストーム機は3ターン目に自軍の増援として登場する。❶のアルケミストは脱出ポイントを目指して移動していくので、友軍ユニットの3機を使ってその進路を妨害し、ストーム機が登場するまで耐えよう。脱出ポイントに行くためには1マスしかない門を通る必要があるので、友軍ユニットで塞いでおけば、逃すことはないはずだ。友軍ユニットが撃墜されると修理費が必要となるので、アルケミストへの攻撃は友軍ヘリの遠距離攻撃にとどめておき、反撃でHPを減らされないようにしよう。

アルケミストは最初の出現位置が基地の門から遠いので、門に向かって友軍ユニットをまっすぐ移動させれば、アルケミストに門を通られることはないだろう。

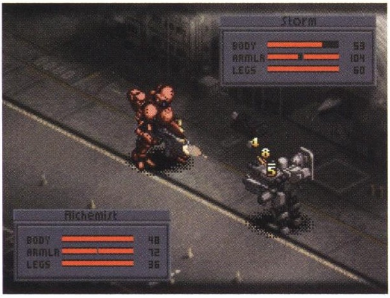


⬅通路は1マス分。友軍ユニット1機で、道を塞ぐことができる。念のため、3機とも門の前に待機させておくといいだろう。

➡ストーム機が門に到着したら、友軍ユニットを後方で門を塞ぐように移動させよう。あとはアルケミストとの一機討だ。

Point ポイント解説　敵を基地にとどめたまま近距離攻撃で戦え!!

ストーム機以外の友軍ユニットは胴体のHPが低く撃墜されやすいので、ストーム機が登場したら、まずは道を塞いでいる友軍ユニットとストーム機を交代させよう。戦闘では、ストームがデュエルを取得しているのなら、マシンガンを装備している右腕を優先して破壊するといい。これで大きなダメージを受けずに戦うことができる。



⬅道を塞ぐため、おのずと接近して戦うことになる。ストーム機の武器と属性防御を、しっかり合わせておこう。

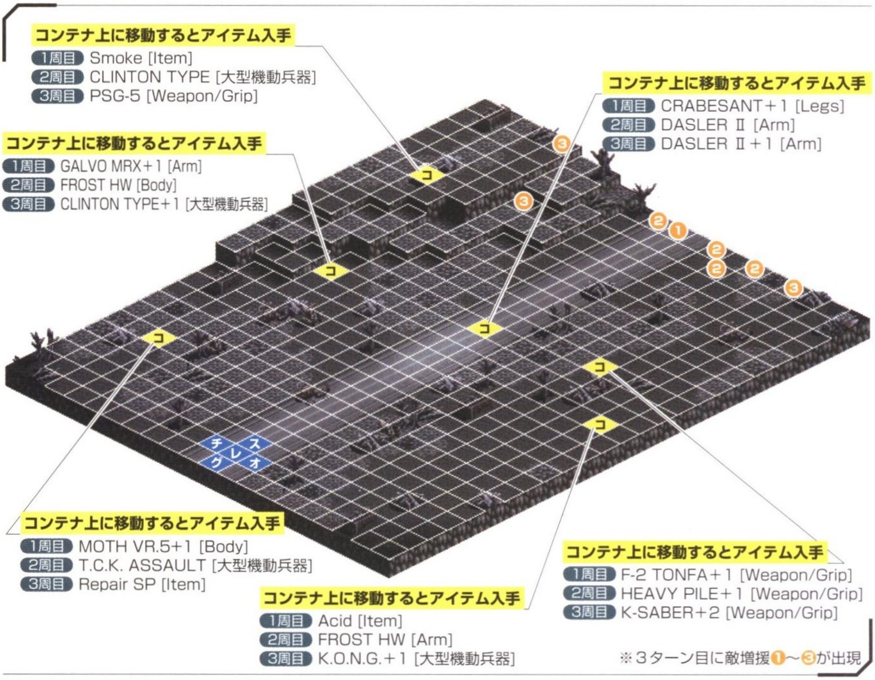
ユニットデータ

No.／属性	マシン名 / パイロット名	Lv / 報酬	HP Body / R.Arm	HP L.Arm / Legs	武器・盾 左手／武装 / 右手／武装				左肩／武装 / 右肩／武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility / Skill
敵ユニット															
❶	GALVO SV	13	48	36	Arm(1×7)		99	1-1	—	—	—	12	12	12	12
	Alchemist	320	36	36	MG(4×7)		99	1-1	—	—	—	—			

MISSION 14 墜落現場調査

敵の補給物資を載せたヘリが、山岳地帯に墜落したという情報を入手。ストーム隊は緊急出撃。敵に先んじて現場へ向かい、物資を強奪せよ。

勝利条件	全敵の撃墜		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	0(8)	クリア報酬	H$2000	最大撃破ボーナス	H$2950



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

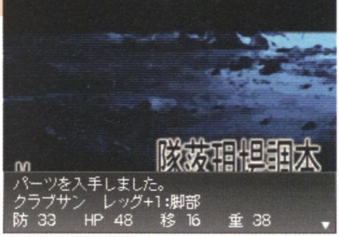
■敵の補給物資が入ったコンテナを回収

■敵は3ターン目に出現

■敵に奪われたコンテナの中身は取り返せない

推奨属性防御 耐貫通属性

敵もコンテナを狙ってくるので、すべてを回収するために、脚部を移動力重視のパーツにセットアップしておく。また、回収のための単独行動が多くなるので、回復アイテムを必ず全員に持たせておこう。



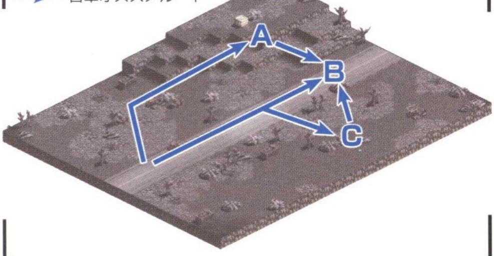
⬆コンテナ回収はミッションクリアの条件ではないが、パーツを入手するために全回収を目指そう。

Tactics 基本戦略 自軍を3つに分けてコンテナを回収しよう

コンテナはマップ全域に点在している。そこでA地点に向かう2機、中央の道路を直進してB、C地点へ向かう3機に自軍を分け、それぞれコンテナを回収しながら移動させよう。敵軍は3ターン目に登場するので、それまでにAとC地点にあるコンテナになるべく近寄っておきたい。敵軍との戦闘では、遠距離武器を装備している❸をまず撃墜し、その後に❶と❷を遠距離攻撃でHPを減らしてから各個撃破していくと、自軍の被害を抑えられるのでオススメだ。

推奨進行ルート

➡…自軍オススメルート



⬆敵WAPと戦闘に入るまえに全コンテナを回収できれば、戦闘に集中することができる。

Point ポイント解説 コンテナを狙う敵は3機だけ

コンテナへ向かう敵ユニットは❷の4機中3機。出現後、AとC地点にある3つのコンテナに向かうのを優先する。この3カ所のコンテナには最優先で自軍ユニットを向かわせよう。また❸の敵は移動力が高いため、C地点の自軍ユニットにすぐに近づいてくる。その際に偶然コンテナに隣接するときもあるので、C地点に向かう自軍ユニットはコンテナへ最短距離で急がせよう。

⬅中央の通路を直進する自軍のいずれか1機に、C地点にあるコンテナを1つ回収させておきたい。

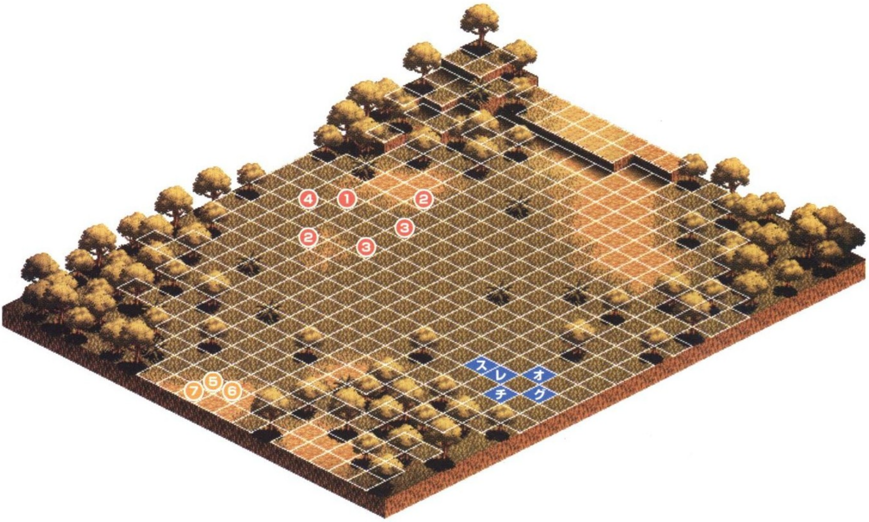
ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／右手 武装			武器・盾 左肩／右肩 武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility／Skill
敵増援ユニット														
❶	GALVO SV	8	48	36	Arm(1×7)	99	1-1	−	−	−	10	10	13	10
	Commander	320	36	36	RF(1×24)	99	2-3	−	−	−	−			
❷	GALVO SV	8	48	36	Arm(1×7)	99	1-1	−	−	−	10	13	10	10
	Attacker	320	36	36	MG(4×7)	99	1-1	−	−	−	−			
❸	Scout Heli	10	70	−	MG(4×3)	99	1-1	RK(3×11)	3	3-5	10	12	12	10
	Helicopter	450	−	−	−	−	−	RK(3×11)	3	3-5	−			

MISSION 15 乱入

敵の敗残兵たちが、密林地帯に集結しているという。掃討作戦を展開するストーム隊だったが、突如、漆黒のWAP群が戦場に乱入してくる。

勝利条件	全敵の撃墜			敗北条件	ストーム機の撃墜
敵ユニット出撃数	6(3)	クリア報酬	H$1300	最大撃破ボーナス	H$2831



※最初に出現している全敵ユニットを撃墜すると、敵増援⑤〜⑦が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■最初に出現する敵を全滅させると敵増援が出現
■敵増援はいずれか1機の総HPが30%以下になると全機撤退

推奨属性防御 耐衝撃属性 ／ 耐貫通属性

敵増援のナンバーズへの対策が問題。近距離攻撃がメインの自軍ユニットはバーサーカーとの戦闘となるので耐衝撃属性にし、シールドも必ず装備しておく。また回復アイテムは全員にRepair Mを持たせておこう。

⬆ウィザードやキマイラ対策に、遠距離攻撃メインの自軍WAPは耐貫通属性にセットアップしよう。

Tactics 基本戦略 ナンバーズとの戦闘まえにHPは必ず回復

最初の敵軍は、こちらが6マス以内に近づかなければ動かない。敵増援に備えてミサイルなどの遠距離武器は温存しておき、A地点まで移動しつつ1機ずつ撃墜していこう。敵増援が出現したら、まずは自軍ユニットを回復させよう。ナンバーズの攻撃力は極めて高く、HPが7割程度残っていても、一撃で撃墜されることもあり得る。❻と❼のナンバーズが遠距離武器を装備しているので、あまりこちらから近づかず、相手の射程を確認しながらA地点付近で迎撃し、できるだけ早いターンで決着をつけよう。

Point ポイント解説 ナンバーズは1機に的を絞る

撃墜ではなく、撤退させることを狙うなら、武器の射程が1で、自軍ユニットに単独で接近してくる❺のバーサーカーを標的にするといいだろう。まず遠距離攻撃でHPを減らし、その後、近接攻撃で一気に総HPを30%以下に減らそう。デュエルかガイドを取得している味方がいたら、一方の腕を集中して破壊し、ダブルの発動を防いでいきたい。

←撃墜を狙うなら、胴体しかパーツがない❼のキマイラがオススメ。リンク攻撃で一気に倒してしまおう。

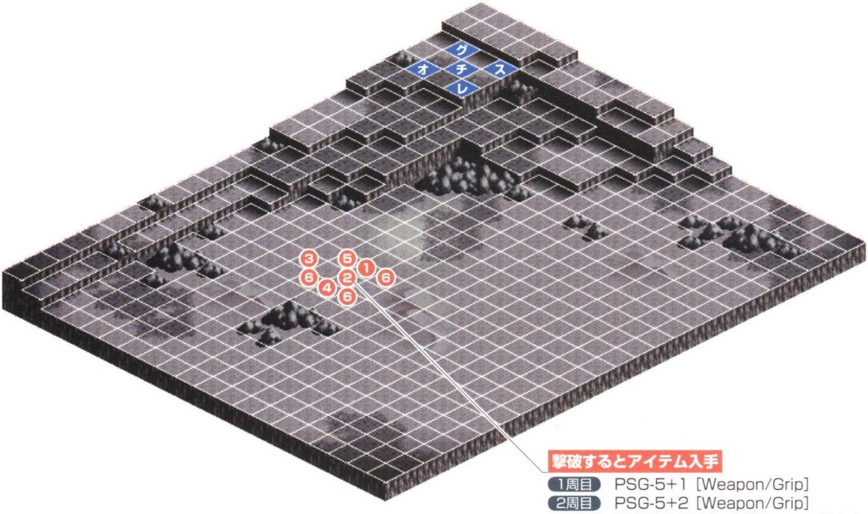
ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／右手 武装			左肩／右肩 武装			Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	Command Car	8	50	–	MG(4×3)	99	1-1	–	–	–	10	13	10	10
	Commander	312	–	–	–	–	–	–	–	–	–			
❷	Armored Car	8	50	–	MG(4×3)	99	1-1	–	–	–	10	13	10	10
	Attacker	312	–	–	–	–	–	–	–	–	–			
❸	M.B.T.	8	80	–	CN(1×24)	99	1-4	–	–	–	10	13	10	10
	Attacker	475	–	–	–	–	–	–	–	–	–			
❹	ZIGLE-6B	9	42	30	Arm(1×6)	99	1-1	MS(2×21)	3	3-6	10	10	11	11
	Missileer	320	30	30	Arm(1×6)	99	1-1	MS(2×21)	3	3-6	–			
敵増援ユニット														
❺	X-01	10	75	55	RD(1×34)	99	1-1	–	–	–	13	10	10	11
	Berserker	625	55	60	RD(1×34)	99	1-1	–	–	–	Double Lv1			
❻	X-07	10	75	55	RF(1×36)	99	2-4	–	–	–	10	12	13	10
	Wizard	625	55	60	Arm(1×25)	99	1-1	–	–	–	Guide Lv1			
❼	X-09	10	300	–	CN(1×30)	99	1-4	MS(3×20)	5	3-6	9	13	13	10
	Chimera	625	–	–	–	–	–	MS(3×20)	5	3-6	Guide Lv1			

MISSION 16 砂漠の奇襲作戦

所属不明の黒いWAP群が、砂漠地帯で補給を行なうという情報をキャッチした。偵察、情報収集のため、補給で無防備になった敵に奇襲をかけよ。

勝利条件	ウィザード機の撃墜			敗北条件	ストーム機の撃墜
敵ユニット出撃数	8	クリア報酬	H$3000	最大撃破ボーナス	H$3560



撃破するとアイテム入手
- 1周目 PSG-5+1 [Weapon/Grip]
- 2周目 PSG-5+2 [Weapon/Grip]
- 3周目 WINEE PLUS+2 [Weapon/Grip]

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■ウィザード以外のナンバーズは、総HPが50%以下になると撤退
■敵WAPのHPが少しずつ毎ターン回復
■ウィザードを撃墜すると、すべての敵が撤退

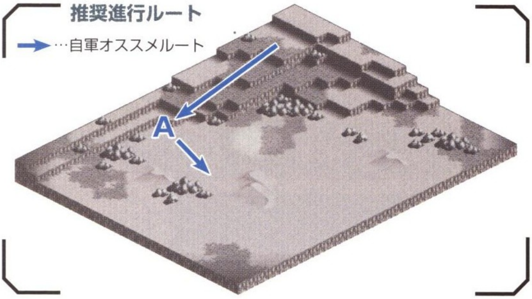
推奨属性防御 耐衝撃属性

バーサーカーとゴーレム対策に自軍WAPは耐衝撃属性で統一。ナンバーズの反撃を避けるために、遠距離武器をできるだけ装備させておこう。回復アイテムとFlashを持たせておくと、いざというときに使えるはずだ。

⬆ナンバーズ1機に対して、何回かFlashを使用してでも反撃を防ぎたい。

Tactics 基本戦略 ナンバーズは一気に撃墜する

まずはA地点へ移動しつつ、近づいてくるナンバーズを1機ずつ迎撃する。攻撃する際はFlashを使用して反撃を受けるのを極力抑えながら、デュエルやガイドを利用して胴体に集中攻撃を仕掛け、早期決着を図ろう。なお、キマイラは❺と❻の敵を全滅させると撤退する。他のナンバーズとの戦いで自軍ユニットが消耗しているのなら、この方法で撤退させよう。



Point ポイント解説 ウィザードを逃さない工夫を！

勝利条件の目標となる❷のウィザードは、HPが減ると❻の補給車に隣接して回復をしようとする。補給車の近くには強力な遠距離攻撃を仕掛けてくるキマイラがいるので、逃げられると容易に近づくことができなくなる。そのためウィザードを攻撃する際は、胴体を狙って1ターンで一気に撃墜するか、Flashで移動できなくしてから自軍ユニットで集中攻撃を仕掛けよう。

←キマイラを撃墜するときは、キマイラの攻撃射程外から一気に近づきFlashで行動を封じよう。

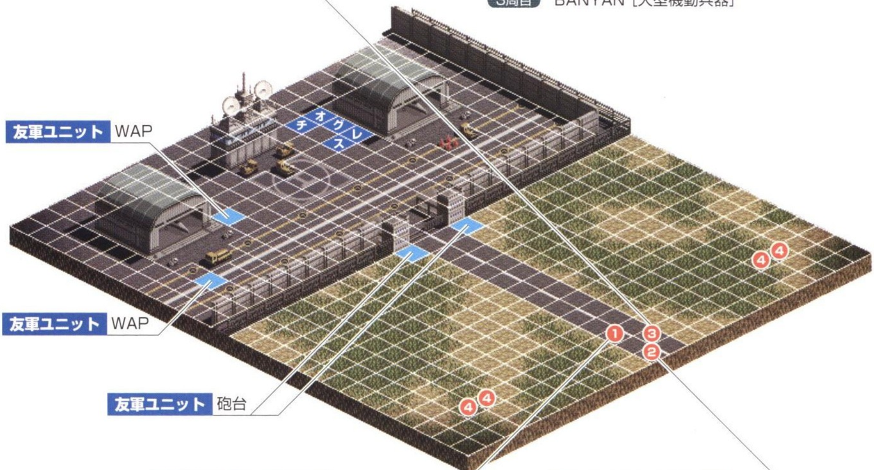
ユニットデータ

No.／属性	マシン名	Lv	HP Body	L.Arm	武器・盾 左手／武装			左肩／武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
	パイロット名	報酬	R.Arm	Legs	右手／武装			右肩／武装			Skill			
敵ユニット														
❶	X-01	12	75	55	RD(1×34)	99	1-1	–	–	–	16	10	10	11
	Berserker	625	55	60	RD(1×34)	99	1-1	–	–	–	Double Lv1			
❷	X-07	11	75	55	RF(1×36)	99	2-4	–	–	–	10	12	15	10
	Wizard	625	55	60	Arm(1×25)	99	1-1	–	–	–	Guide Lv1			
❸	X-05	10	75	55	KN(1×40)	99	1-1	–	–	–	15	9	10	11
	Golem	625	55	60	KN(1×40)	99	1-1	–	–	–	Stun Lv1			
❹	X-09	12	300	–	CN(1×30)	99	1-4	MS(3×20)	5	3-6	10	14	14	9
	Chimera	437	–	–	–	–	–	MS(3×20)	5	3-6	Guide Lv1			
❺	Command Car	10	50	–	MG(4×7)	99	1-1	–	–	–	10	14	10	11
	Commander	312	–	–	–	–	–	–	–	–	–			
❻	Supply Car	10	50	–	–	–	–	–	–	–	10	14	10	11
	Soldier	312	–	–	–	–	–	–	–	–	–			

MISSION 17 傭兵基地防衛

謎の黒いWAP群の正体は依然謎に包まれたまま。ファルコンとストームが今後の対策を話し合う最中、傭兵基地が何者かの襲撃を受ける。

勝利条件	全敵の撃墜		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	7	クリア報酬	H$800	最大撃破ボーナス	H$3987



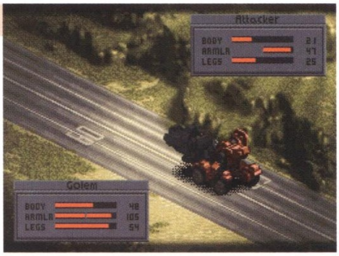
作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

- **友軍ユニットが撃墜されると修理費が必要**
- **ナンバーズは撃墜後、戦闘を行なわない状態でその場に停止**

推奨属性防御 耐衝撃属性 ／ 耐炎熱属性

強敵のナンバーズが3機出現する。友軍ユニットも登場するが戦力としては少し頼りないので、自軍全員に回復アイテムを持たせ、属性防御も忘れずにセットアップしておこう。また、遠距離武器も全員に装備させておきたい。



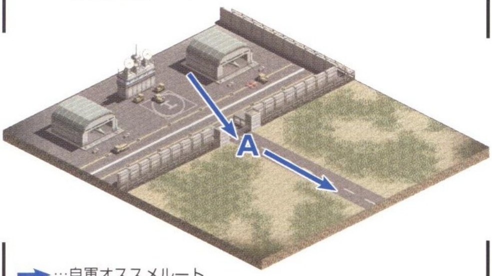
⬆友軍ユニットは指示できない。敵にナンバーズもいるので、守るのはかなり難しい。

Tactics 基本戦略 友軍ユニットを囮にする

友軍ユニットは1ターン目から敵軍のほうへと進んでいき、A地点の付近で敵軍と戦闘になる。自軍ユニットは、友軍のすぐ後ろを追いかけるように移動。友軍が敵軍を攻撃してダメージを与えるので、HPが減った敵ユニットから順に遠距離攻撃で各個撃破していこう。

❷のゴーレム以外のナンバーズは、❶のバーサーカーは4マス以内、❸のキマイラは6マス以内に近づかなければ動かない。3機同時に攻撃するのではなく、まずはA地点でゴーレムを撃墜。その後、バーサーカー、キマイラの順に近づき、1機ずつと戦闘を行なうようにして撃墜しよう。

推奨進行ルート



→…自軍オススメルート

⬆友軍ユニットを長く戦わせるためにも、集中攻撃で敵ユニットの数を早めに減らしていこう。

Point ポイント解説 耐衝撃属性の自軍ユニットを前に出す

ナンバーズのゴーレムとバーサーカーは、2機とも格闘武器しか装備していない。遠距離攻撃でHPを減らしてから属性防御を衝撃にした自軍ユニットを隣接させ、一気に撃墜していこう。デュエルかガイドのスキルを覚えているのなら、ダブルのスキルを持つバーサーカーの片腕を先に破壊しておくと戦いやすくなる。

⬅強力な遠距離武器を持つキマイラは、Flashで動きを封じてから、集中攻撃を仕掛けよう。

ユニットデータ

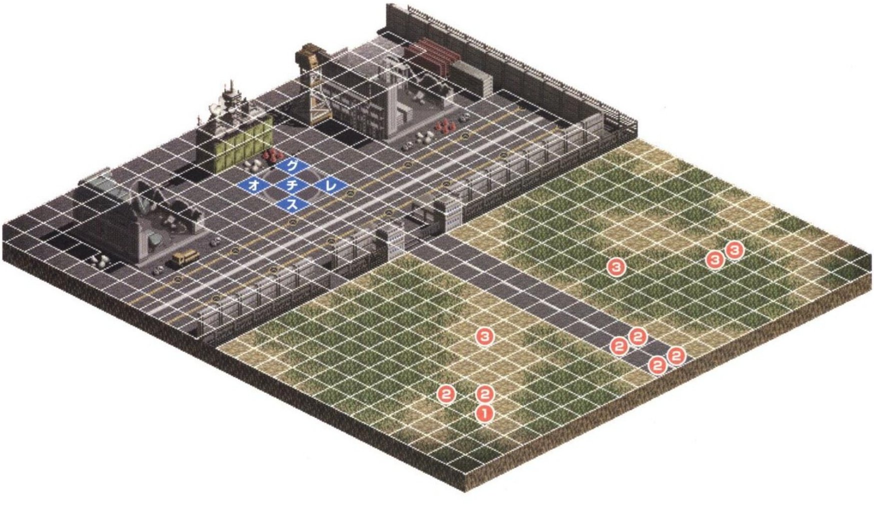
No./属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	左手／武装・右手／武装			左肩／武装・右肩／武装			Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	X-01	12	75	55	RD(1×34)	99	1-1	−	−	−	16	10	10	11
	Berserker	625	55	60	RD(1×34)	99	1-1	−	−	−	Double Lv1			
❷	X-05	10	75	55	KN(1×40)	99	1-1	−	−	−	15	9	10	11
	Golem	625	55	60	KN(1×40)	99	1-1	−	−	−	Stun Lv1			
❸	X-09	13	300	−	CN(1×30)	99	1-4	MS(3×20)	5	3-6	10	14	14	10
	Chimera	473	−	−	−	−	−	MS(3×20)	5	3-6	Guide Lv1			
❹	AAH34a	10	150	−	MG(4×6)	99	1-1	MS(3×14)	3	3-5	10	12	12	11
	Helicopter	575	−	−	−	−	−	MS(3×14)	3	3-5	−			

ミッション17 傭兵基地防衛

MISSION 18 修復作業

黒いWAP群との戦いは、多くの謎を残しつつもひと区切りが付いた。しかし、甚大な被害を受けた傭兵基地を狙い、敵の大軍が襲撃を仕掛けてくる。

勝利条件	10ターンの間、基地を防衛	敗北条件	ストーム機の撃墜
敵ユニット出撃数	11	クリア報酬	H$800
最大撃破ボーナス	H$4375		



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■10ターンの間撃墜されなければ基地防衛は成功
■敵のなかに大型機動兵器が存在
■基地への進入経路は2カ所

推奨属性防御　耐貫通属性 ／ 耐炎熱属性

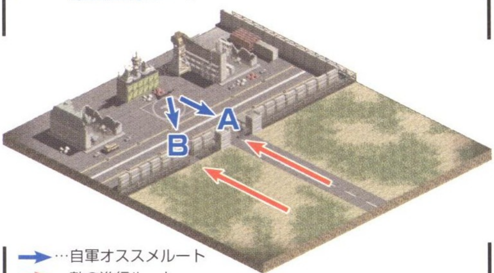
敵ユニットはすべて1ターン目から進軍してくる。同時に複数の敵を相手にしなければならず、厳しい戦いとなるので、格納庫に追加された新パーツでの自軍WAPの強化と回復アイテムの補充をしておこう。

⬆10ターン目が終わればミッションクリア。撃破ボーナスを狙うなら、積極的に攻める必要がある。

Tactics 基本戦略 基地へ進入経路を塞いでしまおう

マップが傭兵基地の塀で二分されており、通れるのはA地点とB地点の2カ所のみ。敵軍はその2カ所から基地に入ってこようとするので、自軍ユニットでA地点とB地点を塞ぎ、近づいてくる敵ユニットを迎撃しよう。ここだと塀が障害物となり、敵ユニットに囲まれないので、近づいてくる敵ユニットを各個撃破できる。なお、❸の敵は遠距離武器を装備しているので、塀を塞ぐ役割の近距離戦がメインの自軍ユニットにChaffを使ってミサイルを避けられるようにしておこう。

推奨進行ルート



→…自軍オススメルート
→…敵の進行ルート

⬆敵の全滅を目指すなら、敵WAPの胴体をデュエルかガイドで集中攻撃し、少ない攻撃回数で撃墜しよう。

Point ポイント解説 大型機動兵器は早めに撃墜する

❶の大型機動兵器は、ヴァンパイアズのキマイラほど強くはない。しかし、装備している武器がすべて遠距離武器なので、自軍ユニットが反撃できない位置から攻撃を繰り返してくる。胴体のHPは200と大型機動兵器にしては高くないので、❶が自軍ユニットの遠距離攻撃の射程内まで移動してきたら、遠距離攻撃を交えつつ集中攻撃して1ターンで撃墜してしまいたい。

⬅大型機動兵器が近づいてきたら、1番近い自軍ユニットにChaffを使っておくと安心だ。

ユニットデータ

敵ユニット

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	左手／武装・右手／武装			左肩／武装・右肩／武装			パイロット能力 Fight／Skill	Short	Long	Agility
❶	OSV-T	11	200	−	BZ(1×32)	99	1-4	MS(3×14)	3	3-5	12	12	16	12
	Commander	375	−	−	BZ(1×32)	99	1-4	MS(3×14)	3	3-5	−			
❷	GENEM	11	66	54	MG(4×6)	99	1-1	−	−	−	10	15	10	11
	Attacker	400	54	54	SG(6×4)	99	1-1	−	−	−	−			
❸	GROPPE	11	54	42	Arm(1×9)	99	1-1	MS(3×14)	3	3-5	10	10	15	11
	Missileer	400	42	42	Arm(1×9)	99	1-1	MS(2×14)	3	3-5	−			

性能の違いがすぐわかる

格納庫最新パーツリスト2

MISSION 12 ～ MISSION 18

ミッション12では、武器にショットガンが登場し、BodyやLegsの新パーツも多く入荷される。ミッション18では大量に新パーツが追加され、WAP全体のパーツをセットアップし直すタイミングとなる。追加されたショットガンは近距離タイプのWAPに装備。肩武器はSUN OWLとEGRETを1機ずつ装備しておきたい。武器以外のパーツは、ミッション18の時点で、HPと出力のバランスが一番よい、ZEARAIDシリーズでそろえると安心して戦えるだろう。

GALE SG Weapon ▶ Hand Grip

総攻撃力が高く衝撃属性なため、主力として活躍するショットガン。命中率も高く、近距離タイプのWAPにはぜひ装備させたい。

F-3 HAND ROD Weapon ▶ Hand Grip

ミッション24でF-4 HAND RODなど強力な格闘武器が登場するまで、格闘タイプのWAPの主力となる武器。

MOSTRO-24 Weapon ▶ Hand Grip

攻撃力と発射弾数のバランスがいいマシンガン。総攻撃力は低めだが、一発の攻撃力が高いため、与えるダメージも高くなりやすい。

WINIEE PLUS Weapon ▶ Hand Grip

発射弾数が２発の珍しいライフル。敵WAPの複数のパーツに、高いダメージを与えたい場面で活躍してくれる。

CRABESANT II Legs

タイヤタイプの珍しいLegs。コンクリートや市街地など、整地された地形で高い移動力を発揮する。

ZEARAID Body

ミッション18までで登場するBodyのなかで一番能力のバランスが取れているパーツ。特にHPと出力の高さが魅力的だ。

Weapon ▶ Hand Grip

種別	武器名	攻撃力		総攻撃力	命中率	射程	重量	販売開始時期
MG	LEOSOCIAL	4×7		28	74	1	14	ミッション12まえ
	MOSTRO-24	5×5		25	74	1	16	ミッション18まえ
	DARK HOG	4×7		28	74	1	16	
	GRAVE S	4×8		32	74	1	18	
SG	CATSRAY	6×4		24	82	1	28	ミッション12まえ
	GALE	6×5		30	84	1	30	ミッション18まえ
RF	EMPIRE	1×24		24	76	2-3	33	ミッション12まえ
	IGUCHI T502	1×28		28	82	2-3	35	ミッション18まえ
	HEXAFIRE	1×34		34	84	2-3	41	
	WINEE PLUS	2×18		36	80	2-3	37	
FT	NAIL FIRE	1×20		20	78	1	20	ミッション12まえ
BZ	SMASHER	1×24		24	59	1-4	24	ミッション12まえ
	GNAUTZ	1×27		27	60	1-4	28	
PB	HEAVY PILE	1×30		30	80	1	10	ミッション18まえ
RD	F-2 TONFA	1×26		26	80	1	10	ミッション12まえ
	F-3 HAND ROD	1×34		34	80	1	10	ミッション18まえ

Weapon ▶ Shoulder

種別	武器名	攻撃力		総攻撃力	命中率	射程	弾数	重量	販売開始時期
MS	SUN OWL	3×14		42	76	3-5	3	32	ミッション12まえ
	EGRET	2×21		42	76	3-6	3	32	
	GOLDIAS	2×28		56	78	3-6	2	30	ミッション18まえ
SH	WS-14	(12)	—	—	—	—	—	18	ミッション18まえ

格納庫最新パーツリスト2

Body

パーツ名	HP	防御力	出力	重量	販売開始時期
ZIGLE-11A	48	22	200	30	ミッション12まえ
GALVO MRX	54	22	180	34	
GROPPE	54	24	220	32	
GEIN	60	22	170	38	
CRABESANT	60	24	200	36	
GENEM	66	24	180	40	
MOTH VR.5	66	26	220	40	

Body

パーツ名	HP	防御力	出力	重量	販売開始時期
ORCUS	60	28	240	45	ミッション18まえ
CRABESANT Ⅱ	66	30	240	40	
BIZANT	72	30	260	44	
STORK	72	28	220	50	
AVENIR	84	28	200	55	
ZEARAID	84	32	220	40	
ZELT	90	25	240	55	
FROST	108	32	200	60	

Arm

種別	パーツ名	HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力		総攻撃力	命中補正率	販売開始時期
Arm	ZIGLE-11A	36	26	70	24	1×7		7	80	ミッション12まえ
	GALVO MRX	42	24	68	28	1×8		8	82	
	GROPPE	42	28	72	28	1×9		9	82	
	GEIN	48	22	66	32	1×10		10	80	
	CRABESANT	48	26	70	30	1×9		9	82	
	GENEM	54	24	68	32	1×10		10	82	
	MOTH VR.5	54	28	70	31	1×11		11	82	
	ORCUS	36	34	74	28	1×12		12	82	ミッション18まえ
	CRABESANT Ⅱ	42	30	70	30	1×12		12	80	
	STORK	42	30	72	30	1×13		13	82	
	AVENIR	48	28	70	32	1×14		14	80	
	ZEARAID	48	36	74	28	1×13		13	80	
	FROST	60	32	72	34	1×15		15	80	
	ZELT	63	29	70	31	1×10		10	82	
BZ	HORNET	50	30	70	36	1×25		25	70	ミッション12まえ
CN	BIZANT	48	30	74	36	4×7		28	74	ミッション18まえ

Legs

種別	パーツ名	HP	防御力	出力	移動力	重量	販売開始時期
ノーマル	ZIGLE-11A	36	28	0	16	30	ミッション12まえ
	GALVO MRX	42	24	0	16	34	
	GROPPE	42	32	0	18	34	
	GEIN	48	20	0	14	38	
	CRABESANT	48	28	0	16	38	
	GENEM	54	24	0	16	42	
	MOTH VR.5	60	32	0	16	40	
	ORCUS	54	34	0	18	38	ミッション18まえ
	STORK	60	32	0	16	32	
	ZEARAID	60	40	0	18	36	
	AVENIR	66	30	0	14	40	
	FROST	72	36	0	14	45	
	ZELT	72	32	0	12	42	
タンク	OURS	62	35	10	16	42	ミッション12まえ
	BIZANT	54	30	10	16	34	ミッション18まえ
タイヤ	CRABESANT Ⅱ	60	28	15	14	32	ミッション18まえ

Computer

パーツ名	格闘	近距離	遠距離	回避	販売開始時期
Calor	20	20	20	20	ミッション12まえ
Crier	28	28	28	28	
Esxaton	34	34	34	34	ミッション18まえ
Gigas	30	38	38	30	
АЛТЙПНА	38	30	30	38	
Argento	38	40	42	40	
Ruido	44	38	38	40	

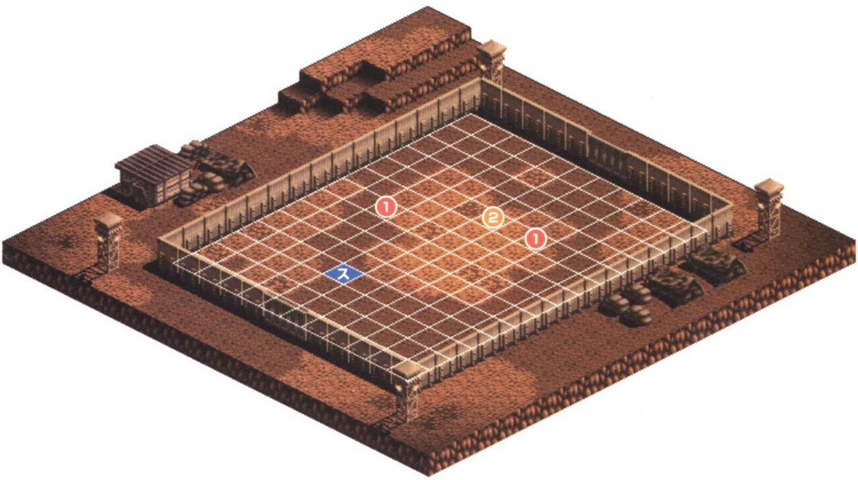
Back Pack

パーツ名	アイテム	射程	出力	重量	販売開始時期
Race Horse	1	0	30	10	ミッション18まえ

MISSION 19 新兵器テスト1

隊員たちに訪れた束の間の休息。そして1人基地で待機するストームのもとに、新兵器のトライアルに参加してほしいという依頼が舞い込む。

勝利条件	全敵の撃墜		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	2(1)	クリア報酬	H$800	最大撃破ボーナス	H$1290



※最初に出現している全敵ユニットを撃墜すると、敵増援2が出現

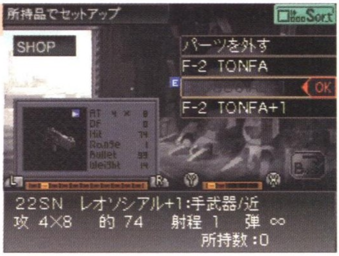
作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■トライアル参加者はストーム機1機のみ
■敵ユニットの武器は、すべて近距離武器
■初期配置の敵全滅で敵増援が出現

推奨属性防御 ▶ 耐貫通属性

自軍ユニットはストーム機のみだが、敵軍の数も少ないので、ミッションの難易度は低い。敵ユニットは貫通属性の格闘武器をメインに攻撃してくるので、耐貫通属性へのセットアップを忘れずにしよう。



⬆出現する敵ユニットはすべて耐衝撃属性。貫通属性のマシンガンをストーム機に装備させておこう。

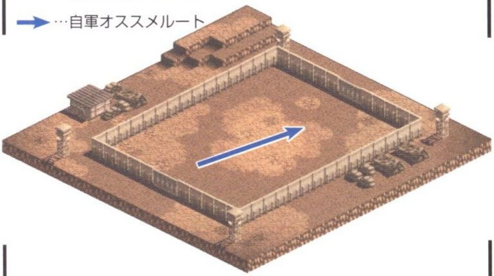
Tactics 基本戦略 敵の先手をとって攻撃しよう

最初に登場する敵ユニットは❶が2機。この2機を撃墜すると増援として❷が1機出現する。❷が右腕に装備している武器が強化されている以外は、❶と❷の性能に大きな違いはないので、個別に対応を変える必要はない。

トライアルが始まったら、1番近い敵ユニットに遠距離武器で攻撃。敵のフェイズで敵ユニットは近距離攻撃をしてくるが、格闘武器なので近接武器を装備しているストーム機が先手を取れる。同じように他の敵ユニットにも対応していこう。

推奨進行ルート

→…自軍オススメルート



⬆胴体にダメージを受けたら、次の敵を攻撃するまえに、念のためにアイテムで回復しておこう。

Point ポイント解説 積極的に攻撃して手早く終了させよう

出現する敵ユニットの攻撃手段は、右腕に装備している攻撃力の高い格闘武器を基本的に使ってくる。そこで、ストームがデュエルかガイドを取得しているなら、右腕を先に破壊してしまおう。左腕の攻撃力は右腕の半分にも満たないので、たとえ胴体に反撃を受けても少ししかダメージを受けず、有利に戦闘を進めることができる。

⬅敵ユニットの左腕は衝撃属性だが、ストーム機が耐貫通属性だったとしても攻撃力の低さから受けるダメージは少ない。

ユニットデータ

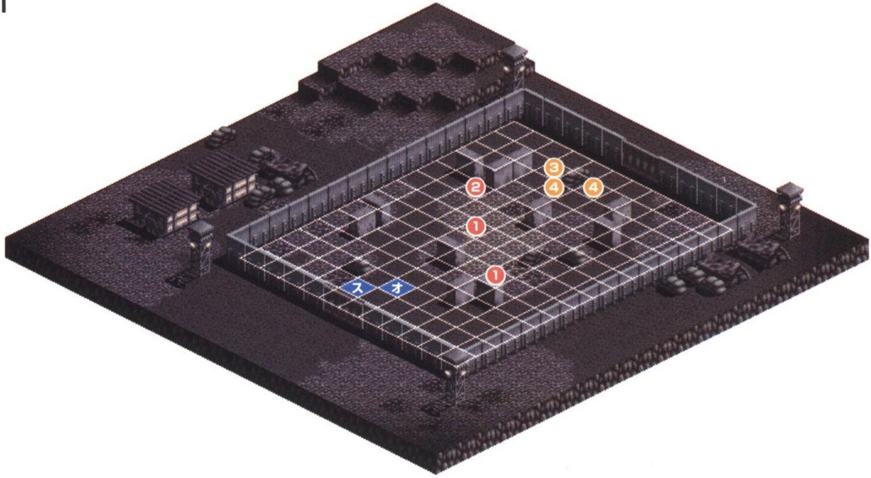
No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／右手 武装				左肩／右肩 武装			Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット															
❶	MOTH	11	66	54	Arm(1×11)	衝撃	99	1-1	―	―	―	15	9	10	11
	Remote	430	54	60	PB(1×31)	貫通	99	1-1	―	―	―	Skill: ―			
敵増援ユニット															
❷	MOTH	11	66	54	Arm(1×11)	衝撃	99	1-1	―	―	―	15	9	10	11
	Remote	430	54	60	PB(1×32)	貫通	99	1-1	―	―	―	Skill: ―			

MISSION 20 新兵器テスト2

休暇を持て余したオッドアイが基地へ帰還する。時を同じくして、ライコフから再び新兵器テストの話が舞い込んだ。2人でトライアルに参加せよ。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜

敵ユニット出撃数	3(3)	クリア報酬	H$800	最大撃破ボーナス	H$2580



MISSIONクリア時入手アイテム	
1周目	СОАЗРА [Computer]
2周目	ТИРАН+1 [Body]
3周目	КОРОПД+1 [Body]

※5ターン以内でクリアした場合のみ入手

※最初に出現している全敵ユニットを撃墜すると、敵増援❸、❹が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■自軍はストーム機とオッドアイ機の2機

■5ターン以内のクリアで報酬パーツ入手

推奨属性防御 耐衝撃属性 ／ 耐炎熱属性

ミッションまえに傭兵詰所でスレッシュと会話すると武器がもらえる。現状で入手できる他の武器より攻撃力が高めなので、なるべく装備しておきたい。また衝撃属性と炎熱属性の武器を持つ敵が多く出現するので、属性防御をどちらかに変更しておくといいだろう。

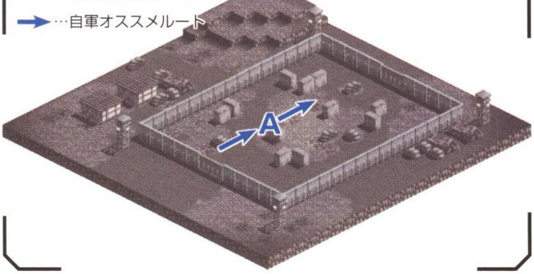
⬆スレッシュからもらえる武器は、ミッション10の会話で何を選択したかで変わってくる(P.224)。

Tactics 基本戦略 メインの戦闘はストーム機で行なおう

最初の敵ユニットは近距離武器しか装備していない❶、❷の3機。この3機を全滅させると、敵増援として遠距離武器メインの3機が出現する。まずオッドアイ機の遠距離攻撃でダメージを与え、次にストーム機をA地点に移動させつつ攻撃する。初期配置の敵軍を全滅させる際は、ストーム機が敵増援にいきなり囲まれないように、増援の出現位置から離れた位置取りを考えよう。

推奨進行ルート

→…自軍オススメルート



Point ポイント解説 反撃も含めて素早く撃墜しよう

5ターンで敵を全滅させるには、敵軍フェイズでも積極的に反撃していくことが大事。さらに、ストームかオッドアイがガイドのスキルを取得しているなら、❶、❷はシールドを装備している左腕を先に、敵増援は遠距離武器を装備している右腕を先に破壊。これで、敵は格闘戦しかしなくなるので、反撃で効率よくダメージを与えられるのだ。

←敵増援を攻撃するまえにChaffを使い、回復アイテムを使う手間を少しでもなくしていこう。

ユニットデータ

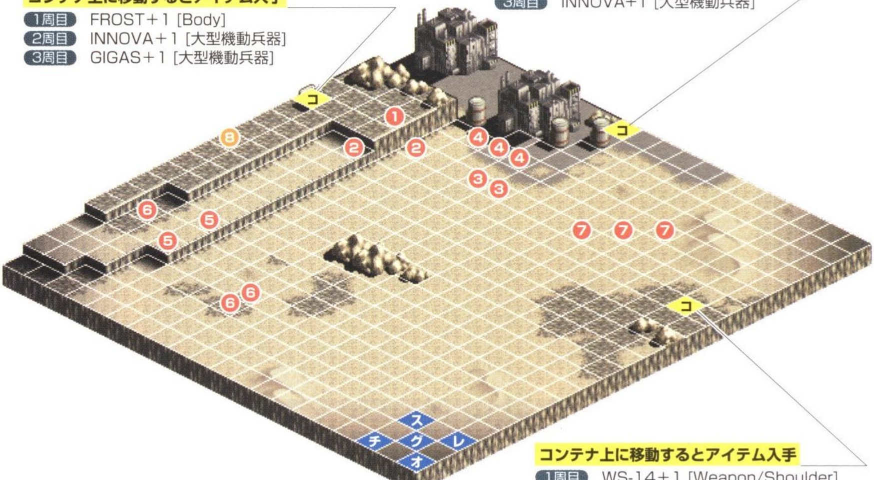
No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	左手／右手 武装			左肩／右肩 武装			Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	MOTH	11	66	54	Arm(1×11)	99	1-1	SH(9)	–	–	10	15	10	11
	Remote	430	54	60	MG(4×8)	99	1-1	–	–	–	Skill: –			
❷	MOTH	11	66	54	Arm(1×11)	99	1-1	SH(9)	–	–	15	10	10	11
	Remote	430	54	60	RD(1×37)	99	1-1	–	–	–	Skill: –			
敵増援ユニット														
❸	MOTH	12	66	54	Arm(1×11)	99	1-1	–	–	–	10	10	15	11
	Remote	430	54	60	Arm(1×11)	99	1-1	MS(3×14)	3	3-5	Skill: –			
❹	MOTH	12	66	54	Arm(1×11)	99	1-1	–	–	–	10	10	15	11
	Remote	430	54	60	Arm(1×11)	99	1-1	MS(2×28)	2	3-6	Skill: –			

ミッション20 新兵器テスト2

MISSION 21 砂塵を抜けて

補給物資を積んだ輸送機襲撃事件が相次ぐ。そして、敵の本拠地が砂漠の廃棄工場跡地だと特定する。敵の掃討、及び物資の奪還任務に着手せよ。

勝利条件	全敵の撃墜		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	16(1)	クリア報酬	H$800	最大撃破ボーナス	H$7316



※2ターン目に敵増援8が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■2ターン目にナンバーズ1機が出現
■ナンバーズは敵軍と自軍の両方を攻撃
■パーツの入ったコンテナが3個点在

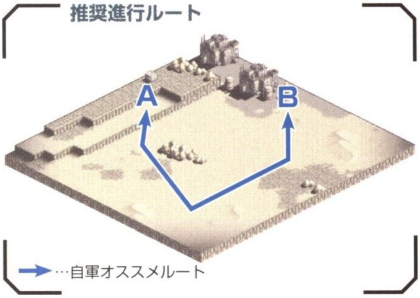
推奨属性防御 耐貫通属性 ／ 耐炎熱属性

砂漠の地形が多いので、脚部をタンクに変えておくとスムーズに進軍できる。敵WAPは耐貫通属性が10機もいるので、近距離攻撃をメインとする自軍ユニットは、ショットガンなどの衝撃属性の武器を装備させよう。

⬆遠距離武器を装備している敵ユニットも多い。回復アイテムとChaffをいくつか持っていこう。

Tactics 基本戦略 2方向からコンテナ目指して進軍

まず自軍ユニットを二手に分け、A地点とB地点のコンテナを目指して、A地点に2機、B地点に3機を向かわせる。A地点へのルートは相手にする敵の数が多く思えるが、2ターン目に登場する⑧のダークナイトは敵味方関係なく近くのユニットを狙うので、囲まれる心配は少ない。またB地点へのルート上にいる③、④、⑦の敵は、遠距離武器を装備している。そのため、Chaffを所持した耐炎熱属性の自軍ユニットを向かわせよう。なお、敵はコンテナを回収しないので、進軍はゆっくりで構わない。



Point ポイント解説 ダークナイトに敵軍を消耗させる

2ターン目に登場するダークナイトは、総HPが60%以下になると撤退する。ダークナイトを撃墜するためには、敵ユニットの集団のなかを通り、A地点へ急行しないと間に合わない。また、たとえ撃墜できたとしても自軍ユニットが多くの敵軍に囲まれてしまうので、無理に撃墜は狙わず、敵軍がダークナイトを撤退させるまで待とう。

←ダークナイトは初期配置の敵との戦闘でダメージを受けて撤退する可能性が高い。

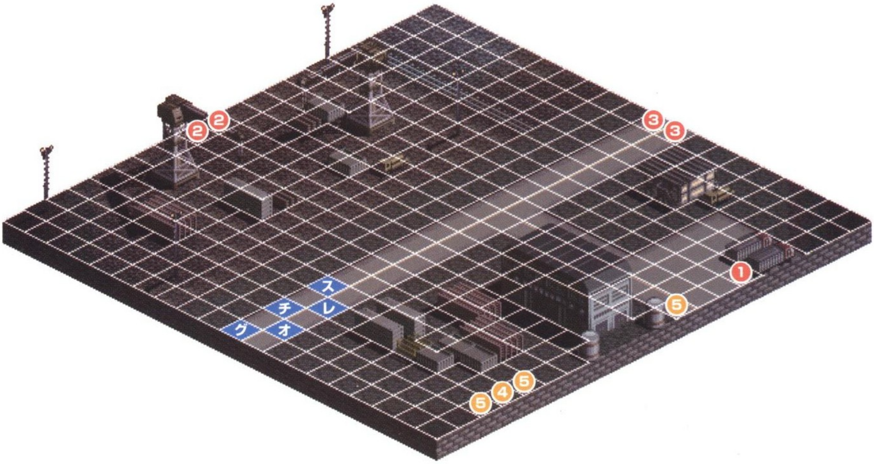
ユニットデータ

No./属性	マシン名 / パイロット名	Lv / 報酬	HP Body / R.Arm	HP L.Arm / Legs	武器・盾 左手/武装 / 右手/武装				左肩/武装 / 右肩/武装				パイロット能力 Fight / Skill	Short	Long	Agility
敵ユニット																
❶	MOTH	16	66	54	MG(4×7)		99	1-1	MS(3×14)		3	3-5	11	16	15	11
	Commander	430	54	60	MG(4×6)		99	1-1	RK(2×21)		3	3-6	—			
❷	GROPPE	13	54	42	RD(1×34)		99	1-1	—	—	—	—	16	11	11	11
	Attacker	400	42	42	RD(1×34)		99	1-1	—	—	—	—	—			
❸	GENEM	12	66	54	Arm(1×10)		99	1-1	MS(3×14)		3	3-5	10	10	15	11
	Missileer	400	54	54	Arm(1×10)		99	1-1	MS(3×14)		3	3-5	—			
❹	SAM Launcher	12	100	—	—	—	—	—	MS(3×14)		3	3-5	10	10	15	11
	Missileer	312	—	—	—	—	—	—	MS(3×14)		3	3-5	—			
❺	GROPPE	13	54	42	RF(1×24)		99	2-3	—		—	—	11	11	16	11
	Attacker	400	42	42	Arm(1×9)		99	1-1	—		—	—	—			
❻	GROPPE	13	54	42	MG(4×7)		99	1-1	—		—	—	11	16	11	11
	Attacker	400	42	42	Arm(1×9)		99	1-1	—		—	—	—			
❼	AAH34a	13	150	—	MG(4×7)		99	1-1	MS(3×14)		3	3-5	10	13	13	11
	Helicopter	575	—	—	—	—	—	—	MS(3×14)		3	3-5	—			
敵増援ユニット																
❽	X-03	21	75	55	MG(3×25)		99	1-1	MS(2×28)		2	3-6	16	18	14	12
	Dark Knight	625	55	60	RD(1×50)		99	1-1	SH(20)		—	—	Speed Lv2			

MISSION 22 アリーナ警護

WAP同士による賭けバトルが行なわれるアリーナ。最近、アリーナに参加するパイロットが襲撃される事件が続発し、調査解決の依頼が届く。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜
敵ユニット出撃数	5(4)	クリア報酬	H$5000
最大撃破ボーナス	H$4388		



※2ターン目に敵増援4、5が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■2ターン目にダークナイトを含む敵増援が出現

■ダークナイトは総HP50%以下で撤退

推奨属性防御 耐貫通属性 / 耐炎熱属性

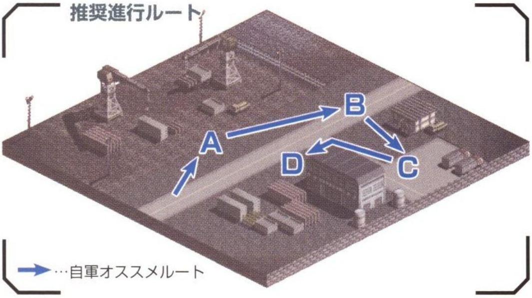
敵増援も合わせると、3方向に敵が出現する。敵が動き出すタイミングの違いを利用して戦おう。また、ナンバーズ2機を相手にしなければならないので、AcidやFlashなどのアイテムを用意しておき、属性防御もナンバーズの攻撃に合わせたものにセットアップしておこう。

⬆近距離武器メインの自軍ユニットは、ナンバーズ2機との戦闘を見越して耐貫通属性にしよう。

Tactics 基本戦略 敵を各個撃破しつつ進軍する

2ターン目の敵増援も合わせ、マップの3方向に敵軍が出現する。すべてを1度に相手にするのは危険だが、オーガと敵増援は、自軍が近づくまで移動しない。そこでA地点で❷、B地点で❸、C地点で❶と❺の2機、最後にD地点で❹と❺の3機と、移動しながら各個撃破していこう。1カ所で戦闘が終了したら回復アイテムを使い、十分に態勢を整えてから次の敵に向かおう。

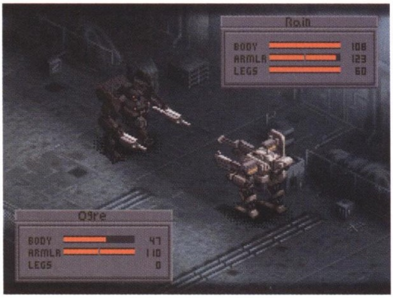
推奨進行ルート



→…自軍オススメルート

Point ポイント解説 ナンバーズはアイテムを使ってから攻撃

ナンバーズ2人のうち、ダークナイトは総HPが50%以下になると撤退するが、オーガは撃墜しなければならない。オーガはダブルとファーストのスキルを持つため、そのまま近距離戦を挑むと反撃で大ダメージを受けてしまう。FlashやAcidなど、アイテムを使ってから攻撃しよう。ダークナイトは、撃墜を狙うならデュエルかガイドを使い、胴体を集中攻撃しよう。



←オーガは耐炎熱属性でシールドも装備。遠距離攻撃ではダメージを与えにくいので、近距離攻撃で挑め。

ユニットデータ

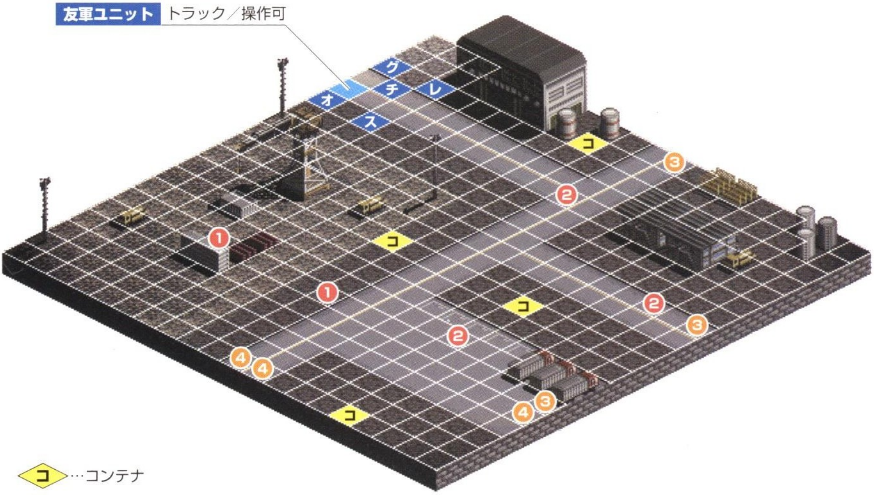
No./属性	マシン名 / パイロット名	Lv / 報酬	HP Body / R.Arm	HP L.Arm / Legs	左手/武装 / 右手/武装			左肩/武装 / 右肩/武装			Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	X-28	15	75	55	PB(1×50)	99	1-1	SH(20)	—	—	18	10	10	12
	Ogre	625	55	60	PB(1×50)	99	1-1	SH(20)	—	—	Double Lv1/First Lv1			
❷	AVENIR	15	84	48	Arm(1×14)	99	1-1	SH(9)	—	—	16	12	10	12
	Attacker	462	48	66	RD(1×34)	99	1-1	—	—	—	—			
❸	AVENIR	14	84	48	RF(1×23)	99	2-3	SH(9)	—	—	11	11	16	12
	Attacker	462	48	66	Arm(1×14)	99	1-1	—	—	—	—			
敵増援ユニット														
❹	X-03	21	75	55	MG(3×25)	99	1-1	MS(2×28)	2	3-6	16	18	14	12
	Dark Knight	625	55	60	RD(1×50)	99	1-1	SH(20)	—	—	Speed Lv2			
❺	BIZANT	14	72	42	Arm(1×9)	99	1-1	MS(3×14)	3	3-5	11	11	16	12
	Missileer	430	42	54	Arm(1×9)	99	1-1	MS(3×14)	3	3-5	—			

MISSION 23-A アリーナ爆破予告

各地に次々と建設されるアリーナは、環境破壊と表裏一体でもあった。業を煮やした自然保護団体が、アリーナ爆破予告という暴挙にでる。

勝利条件	全敵の撃墜／全ての爆弾の処理	敗北条件	ストーム機の撃墜

敵ユニット出撃数	5(6)	クリア報酬	H$5000	最大撃破ボーナス	H$5040



※3ターン目に敵増援③、④が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■友軍トラックをコンテナに隣接させると、爆弾を処理可能
■3ターン目に敵増援が出現
■16ターン経過でもミッションクリア

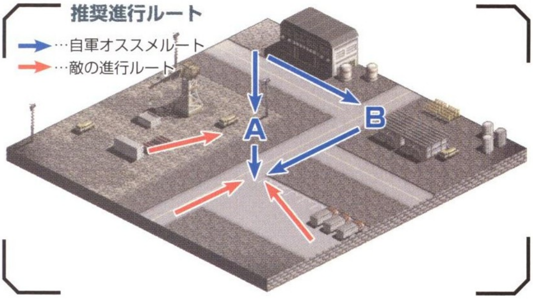
推奨属性防御 耐炎熱属性

出現する敵ユニットはすべて耐貫通属性。自軍ユニットの近距離武器は衝撃属性のものに変えておこう。また、敵ユニットはすべて遠距離武器を装備しているので、Chaffを持っておくと、受けるダメージを格段に減らせる。

⬆友軍トラックを撃墜されても、敵軍の全滅でミッションクリアは可能。ただし修理費がかかる。

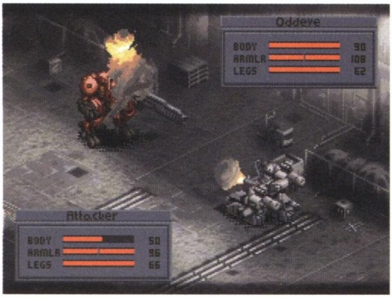
Tactics 基本戦略 増援の出現に備えて行動しよう

まず、部隊をA地点に2機とB地点に3機の2つに分け、1ターン目から移動する。敵ユニットは全機が遠距離武器を装備しているので、友軍トラックはその場で待機させておくほうが安全だ。なお、B地点で戦闘となる敵ユニット❷、❸は、近距離武器が攻撃力の低いArm Punchしかない。近距離攻撃を得意とする自軍ユニットを向かわせると、戦闘を有利にできるだろう。



Point ポイント解説 敵を全滅させたほうがクリアしやすい

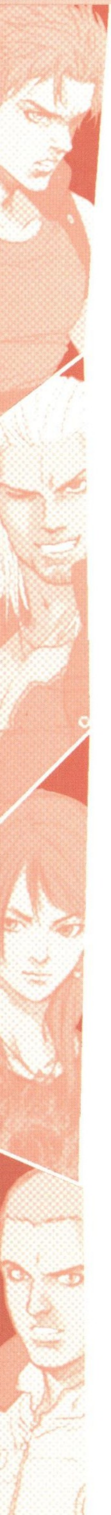
撃破ボーナスを稼ぐなら、コンテナの爆弾処理より敵全滅を狙いたい。このミッションは16ターン経過でもミッションクリアとなるので、それまでに敵を全滅させるのが条件だ。最初の❶と❷の敵はそれぞれA地点とB地点で撃墜し、敵増援はChaffを自軍ユニットに使ってから、一気に近づいて攻撃しよう。そうすれば、自軍ユニットの被害を抑えて戦うことができる。



←❶と❸はシールドを装備。遠距離攻撃タイプの自軍ユニットにも近距離武器を持たせるのを忘れずに。

ユニットデータ

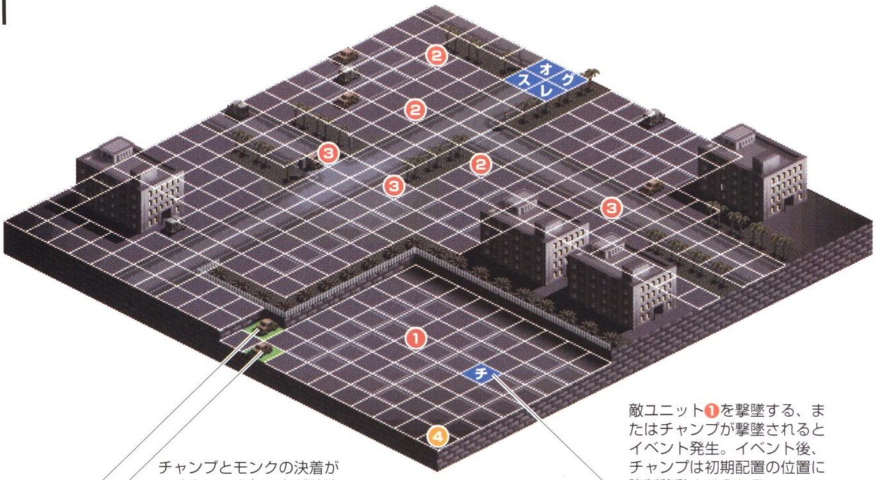
No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／右手 武装			武器・盾 左肩／右肩 武装			Fight	Short	Long	Agility／Skill
敵ユニット														
❶	AVENIR	16	84	48	RF(1×23)	99	2-3	SH(9)	―	―	12	12	16	12
	Attacker	462	48	66	Arm(1×14)	99	1-1	―	―	―	―			
❷	BIZANT	15	72	48	Arm(1×14)	99	1-1	MS(3×14)	3	3-5	12	11	16	12
	Missileer	455	48	54	Arm(1×14)	99	1-1	MS(3×14)	3	3-5	―			
敵増援ユニット														
❸	AVENIR	16	84	48	RF(1×23)	99	2-3	SH(9)	―	―	12	12	16	12
	Attacker	462	48	66	Arm(1×14)	99	1-1	―	―	―	―			
❹	BIZANT	15	72	48	Arm(1×14)	99	1-1	MS(3×14)	3	3-5	12	11	16	12
	Missileer	455	48	54	Arm(1×14)	99	1-1	MS(3×14)	3	3-5	―			



MISSION 24-A チャンプ

休暇を利用してアリーナに参加したチャンプが、試合後に消息を絶った。仲間の安否確認は急務。ストームは発信器の信号をたどりチャンプを追う。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜
敵ユニット出撃数	7(1)	クリア報酬	H$5000
最大撃破ボーナス	H$4837		



MISSIONクリア時入手アイテム	
1周目	DESTROYERS [Weapon/Grip]
2周目	DESTROYERS+1 [Weapon/Grip]
3周目	DESTROYERS+2 [Weapon/Grip]

※チャンプとモンクの決着がつくとすぐに敵増援④が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■**チャンプのいる戦闘エリアは最初は入れないが、モンクとの勝負がつくと出入り可能**

■**マンティコアの総HPが50%以下になるとミッションクリア**

推奨属性防御 耐貫通属性／耐炎熱属性

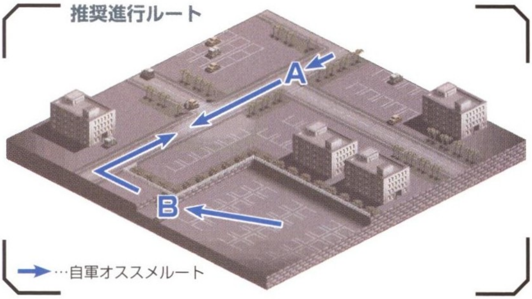
チャンプは行方不明となっており、セットアップできるのは4人のみ。ナンバーズのマンティコアが出現するので、自軍ユニットには、回復アイテムとFlash、Acidなどのアイテムを持たせておこう。

⬆ナンバーズのモンクも出現するが、チャンプ以外の自軍と戦うことはない。

Tactics 基本戦略 チャンプ機は自軍との合流を優先

1ターン目は、遠距離タイプの❸の射程内に入らないように❷を攻撃。❸は、A地点までおびき寄せてから攻撃しよう。❷と❸は左腕に武器を装備しているので、先にそのパーツを破壊しておくといい。なお、チャンプとモンクの勝負がつくとB地点が通れるようになる。同時に出現するマンティコアは強敵なので、チャンプ機は自軍との合流を優先しよう。

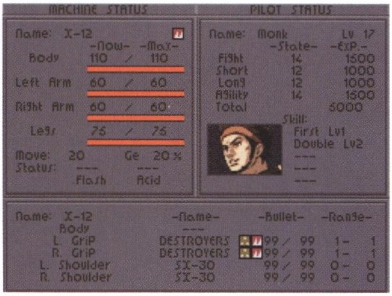
推奨進行ルート



→…自軍オススメルート

Point ポイント解説 モンク戦は戦闘を長引かせよう

チャンプとモンクの一騎打ちは、決着がつくとすぐに敵増援のマンティコアが出現する。早いターンで決着がついてしまうと、ストームたちがまだ他の敵と戦闘中で合流に手間取ることになるので、モンクとの戦闘は防御に徹するなどしてできるだけ長引かせよう。マンティコアは、自軍ユニットを合流させたあとにFlashやAcidを使いつつ集中攻撃で撤退させよう。



⬅モンク機を撃墜するなら、Flashで動きを止め、Acidで防御力を下げてから攻撃しよう。

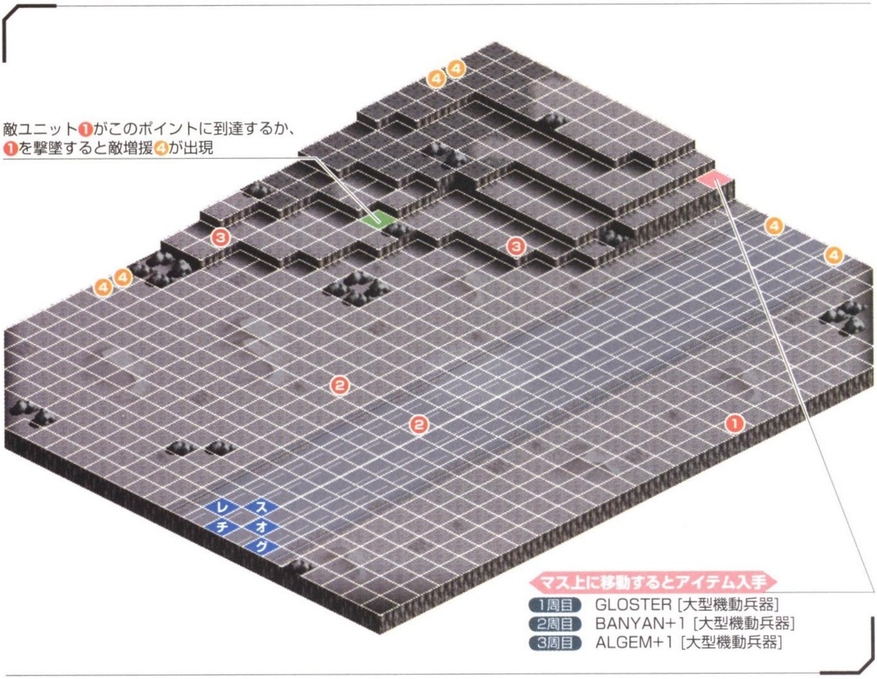
ユニットデータ

No./属性	マシン名/パイロット名	Lv/報酬	HP Body/R.Arm	HP L.Arm/Legs	武器・盾 左手/右手 武装			左肩/右肩 武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	X-12	17	110	60	NK(1×70)	99	1-1	SH(20)	—	—	14	12	12	14
	Monk	1250	60	75	NK(1×70)	99	1-1	SH(20)	—	—	First Lv1／Double Lv2			
❷	CROF	17	96	48	PB(1×30)	99	1-1	—	—	—	17	12	12	14
	Attacker	540	48	72	Arm(1×15)	99	1-1	—	—	—	—			
❸	ZEARAID	16	84	48	Arm(1×13)	99	1-1	RK(2×21)	3	3-6	11	11	17	13
	Missileer	510	48	60	Arm(1×13)	99	1-1	—	—	—	—			
敵増援ユニット														
❹	X-17	22	500	—	CN(1×20)	99	1-4	—	—	—	12	18	18	14
	Manticore	437	—	—	SG(6×3)	99	1-1	—	—	—	—			

MISSION 25-A 大型機動兵器の群れ

チャンプたちを襲った黒い大型機が、砂漠地帯に潜伏しているという情報を掴んだ。しかも周辺では大型機が多数目撃されているという……。

勝利条件	全敵の撃墜		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	5(6)	クリア報酬	H$5000	最大撃破ボーナス	H$5537



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■砂漠地帯が戦闘エリア
■大型機動兵器6機が敵増援として出現
■マップ内で大型機動兵器を入手可能

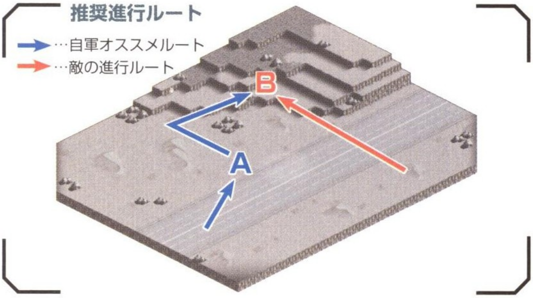
推奨属性防御 耐炎熱属性

ミッション24-Aクリア時に入手したDESTROYERSは、現時点で破格の性能を持つ格闘武器。格闘タイプの自軍WAPに必ず装備させておこう。ナンバーズと大型機動兵器対策に、回復アイテムも全員に持たせておきたい。

⬆大型機動兵器は胴体のHPが高く、撃墜に時間がかかる。防御力を下げるAcidも持っていこう。

Tactics 基本戦略 敵増援のまえに敵軍の数を減らす

❶のマンティコアはB地点を目指して移動する。B地点に到着すると敵増援が出現するので、それまでにA地点付近で❷と❸を撃墜しておきたい。格闘タイプの❷は遠距離攻撃、遠距離タイプの❸は近距離攻撃を軸に攻撃すれば、自軍ユニットの被害を抑えつつ有利に戦えるだろう。敵増援は2機ずつ離れた位置に出現するので、それぞれ各個撃破していこう。



Point ポイント解説 大型機動兵器はリンク攻撃で撃墜

マンティコアが乗る大型機動兵器の❶は、胴体のHPが500と高い。❹と一緒に自軍ユニットに遠距離攻撃を仕掛けられると、かなり苦戦するはず。Acidを使って防御力を下げたり、リンク攻撃をするなど、できるだけ自軍ユニットへの被害を抑えつつ、早いターンで撃墜しよう。また、敵を全滅させるまえに、マップに隠された大型機動兵器を忘れずに入手しておこう。

⬅大型機動兵器1機に対し、2機がリンク攻撃可能な位置をキープし、各個撃破しよう。

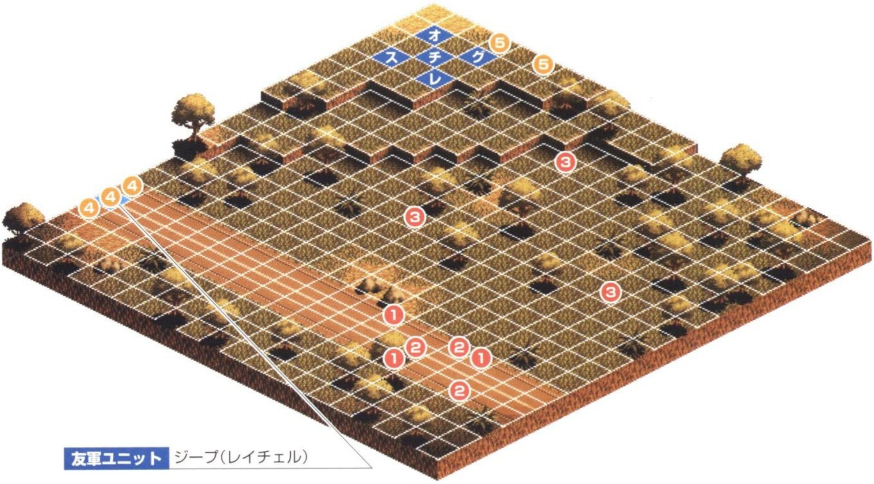
ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	左手／武装・右手／武装			左肩／武装・右肩／武装			Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	X-17	22	500	−	CN(1×20)	99	1-4	−	−	−	12	18	18	14
	Manticore	437	−	−	SG(6×3)	99	1-1	−	−	−	−			
❷	CROF	17	96	48	PB(1×30)	99	1-1	−	−	−	17	11	12	14
	Attacker	540	48	72	Arm(1×15)	99	1-1	−	−	−	−			
❸	ZEARAID	16	84	48	Arm(1×13)	99	1-1	RK(2×21)	3	3-6	11	11	17	13
	Missileer	510	48	60	Arm(1×13)	99	1-1	−	−	−	−			
敵増援ユニット														
❹	OSV-T	19	310	−	BZ(1×24)	99	1-4	−	−	−	11	16	16	13
	Attacker	500	−	−	−	−	−	−	−	−	−			

MISSION 23-B ジャーナリスト

数日まえから音信を絶っていたジャーナリストが、救難信号を送信してくる。ゲリラたちに包囲され、窮地に陥っているジャーナリストを救出せよ。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜		
敵ユニット出撃数	9(5)	クリア報酬	H$5000	最大撃破ボーナス	H$5547



※2ターン目に敵増援④、⑤が出現

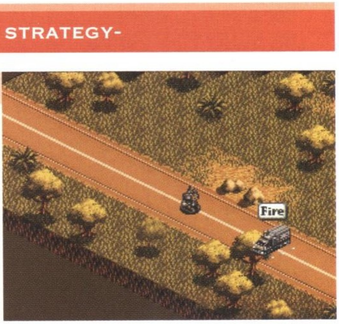
作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■2ターン目に敵増援が出現
■一部の敵ユニットはジープを狙って行動
■ジープが撃墜されてもミッションをクリア可能

推奨属性防御 ▶ 耐貫通属性

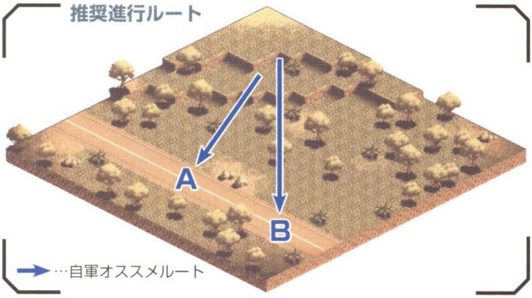
友軍のジープは操作できないので撃墜されやすい。ジープを守るには敵より先にジープに近づきたいが、移動力が高くないと難しい。ただし、撃墜されても修理費は発生しないので、無理に脚部を変更しなくてもいいだろう。



⬆敵軍の大半は耐貫通属性。貫通属性の武器で攻撃するのは、装甲車か補給車だけにしておこう。

Tactics 基本戦略 友軍ジープへの対応で進軍の仕方が変わる

友軍ジープを守るなら、移動力を重視したセットアップを行ない、自軍を2つに分けてA地点とB地点にそれぞれ急行させる。敵ユニットは近くの敵を攻撃するので、友軍ジープより先に敵ユニットに接近し、遠距離武器を装備した❸を真っ先に撃墜しよう。またChaffをジープに使うのもいい。ジープの撃墜にこだわらないのなら、敵を各個撃破しつつB地点へ向かおう。



Point ポイント解説 遠距離武器を持つ敵を先に撃墜

敵ユニットの❸は、攻撃力の高いミサイルを装備している強敵。さらに自軍ユニットの初期配置が段差で囲まれているため、なかなか近距離攻撃にもちこめず、撃墜しにくい。そこで、まずはB地点に向かいながら、遠距離攻撃による集中攻撃で❸を1機ずつ撃墜しよう。敵増援の❺は、遠距離武器とシールドの両方を装備している。こちらは近距離武器メインで攻撃しよう。

←❶は、パーツが破壊されると❷の補給車で回復しようとする。先に補給車を撃墜しておこう。

ユニットデータ

No./属性	マシン名 / パイロット名	Lv / 報酬	HP Body / R.Arm	HP L.Arm / Legs	左手/武装 / 右手/武装			左肩/武装 / 右肩/武装			Fight	Short	Long	Agility / Skill
敵ユニット														
❶	AVENIR	16	84	48	RF(1×23)	99	2-3	SH(9)	–	–	12	12	16	12
	Attacker	462	48	66	Arm(1×14)	99	1-1	–	–	–				–
❷	Carrier	16	50	–	–	–	–	–	–	–	12	16	12	12
	Attacker	312	–	–	–	–	–	–	–	–				–
❸	BIZANT	15	72	48	Arm(1×14)	99	1-1	MS(3×14)	3	3-5	12	11	16	12
	Missileer	455	48	54	Arm(1×14)	99	1-1	MS(3×14)	3	3-5				–
敵増援ユニット														
❹	Armored Car	16	50	–	MG(5×9)	99	1-1	–	–	–	12	16	12	12
	Attacker	312	–	–	–	–	–	–	–	–				–
❺	AVENIR	16	84	48	RF(1×23)	99	2-3	SH(9)	–	–	12	12	16	12
	Attacker	462	48	66	Arm(1×14)	99	1-1	–	–	–				–

MISSION 24-B 取材協力

上層部を通じて、ジャーナリストへの取材協力任務が下った。武装ゲリラが潜伏する地域で、民間人であるジャーナリストを護衛せよ。

勝利条件	全敵の撃墜			敗北条件	ストーム機の撃墜／グレイ機の撃墜
敵ユニット出撃数	13	クリア報酬	H$5000	最大撃破ボーナス	H$7700

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■ナンバーズが1機出撃
■友軍のジープは操作が可能
■ジープを撃墜されてもミッションクリアが可能

推奨属性防御 ▶ 耐貫通属性

格納庫に新パーツが追加されている。このミッションではグレイ機の撃墜も敗北条件になっているので、しっかりと強化しておこう。なお、友軍ユニットの撃墜は敗北条件ではないが、修理費がかかるので注意しよう。

⬆敵軍のうち12機が貫通属性の武器を装備している。耐貫通属性にセットアップしておこう。

Tactics 基本戦略 ジープを囲んで、敵の攻撃を封じる

A地点とC地点に出現する6機の❷は、友軍のジープしか攻撃せず、近くに自軍ユニットがいても攻撃をしてこない。そこで、ジープを初期配置から動かさずに隣接するマスに自軍ユニットを配置し、障害物と自軍ユニットでジープを囲んでしまおう。そうすれば、❷は近距離武器しか持っていないので、この6機は移動しかしてこなくなる。その間に、他の敵ユニットを各個撃破していこう。なお、❷を攻撃するときは、武器を装備している左腕を先に破壊すると、戦闘が有利になる。

推奨進行ルート

⬆ジープに隣接させる自軍ユニットは、動けなくても戦力となるように遠距離タイプにしよう。

Point ポイント解説 遠距離攻撃をしてくる2機は先に撃墜

このミッションでもっとも注意すべき敵は、❶のデスと❸。この2機は遠距離武器を装備しているので、ジープに隣接せずに攻撃してくるのだ。そのためB地点付近に進入してきたら、そのターン内に撃墜していきたい。なお、❶と❸とも、遠距離武器を装備しているのは右腕だけなので、早いターンでの撃墜が難しいときは、右腕だけ先に破壊しておくといいだろう。

⬅デスは総HPが50%以下になると撤退する。撃墜を狙うなら、右腕ではなく胴体を集中攻撃しよう。

ユニットデータ

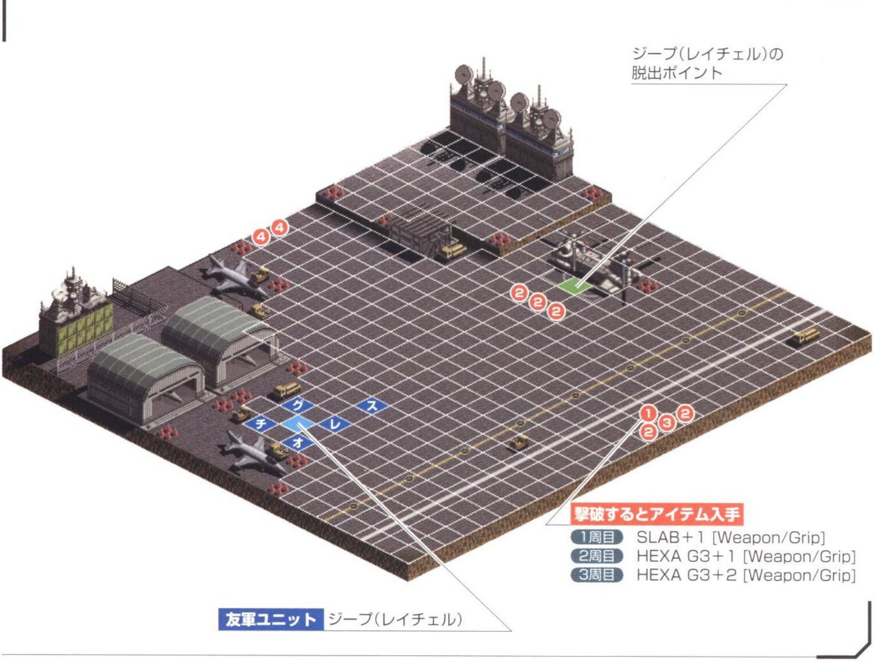
No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／右手 武装				武器・盾 左肩／右肩 武装				パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット																
❶	X-13	23	110	60	RF(1×37)		99	2-3	SH(20)		−	−	12	18	20	14
	Death	1250	60	75	Arm(1×26)		99	1-1	SH(20)		−	−	−			
❷	CROF	17	96	48	MG(4×7)		99	1-1	−		−	−	12	17	12	14
	Attacker	540	48	72	Arm(1×15)		99	1-1	−		−	−	−			
❸	ZEARAID	16	84	48	Arm(1×13)		99	1-1	RK(2×21)		3	3-6	11	11	17	13
	Missileer	510	48	60	Arm(1×13)		99	1-1	−		−	−	−			

(Skill: −)

MISSION 25-B エスコート

レイチェルに本国から帰還命令が下る。帰国の途につく彼女を、再び狙うものが現われる危険性がある。空港へ向かう彼女を護衛せよ。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜／レイチェル機の撃墜
敵ユニット出撃数	9	クリア報酬	H$5000
最大撃破ボーナス	H$5470		



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■友軍のジープは操作できず、脱出ポイントへ到達後に戦線を離脱

■敵軍のなかに1機、ジープを狙う敵が存在

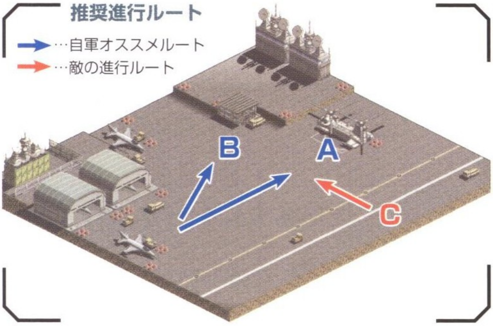
推奨属性防御 耐貫通属性／耐炎熱属性

友軍ユニットの撃墜も敗北条件。友軍のジープは1ターンに最大5マス移動し、指示ができない。自軍WAPも5マス以上移動できるように脚部をセットアップしておき、友軍ユニットを守りながら移動できるようにしておこう。

⬆友軍ユニットに、アイテムを使うことはできる。回復アイテムとChaffを複数持っておこう。

Tactics 基本戦略 アイテムを駆使して友軍ユニットを守る

友軍ユニットはA地点にまっすぐ移動する。敵ユニットは、C地点にいる2機の❷以外は近くのユニットを攻撃するので、自軍ユニットが常に友軍ユニットと敵ユニットの間にいるように移動させよう。特に❸と❹は、最大射程6の遠距離武器を装備しているので、その移動には注意が必要。❸は近くにデスもいるので、回避が高い自軍ユニットを2機向かわせ、SmokeやFlashで攻撃を封じよう。❹に対しては、B地点に耐炎熱属性の自軍ユニットを1機向かわせておきたい。



⬆念のため、友軍ユニットにChaffを使い、ダメージを受けたらすぐに回復アイテムで回復させよう。

Point ポイント解説 友軍ユニットを狙う敵を優先的に攻撃

❸と❹を抑えたら、次は友軍ユニットを進ませるためにデスと❷の撃墜を狙う。このとき優先して撃墜するのは、友軍ユニットを狙ってくる❷。できれば胴体を狙い手早く撃墜したいが、他の敵ユニットもいるので、武器を装備している左腕だけ破壊するのもよい。残った右腕で攻撃してくるが、攻撃力が低いので友軍ユニットを撃墜される危険が大幅に減る。

⬅デスは友軍ユニットが撤退するまでFlashで行動を封じ、そのあとに近距離攻撃で倒そう。

ユニットデータ

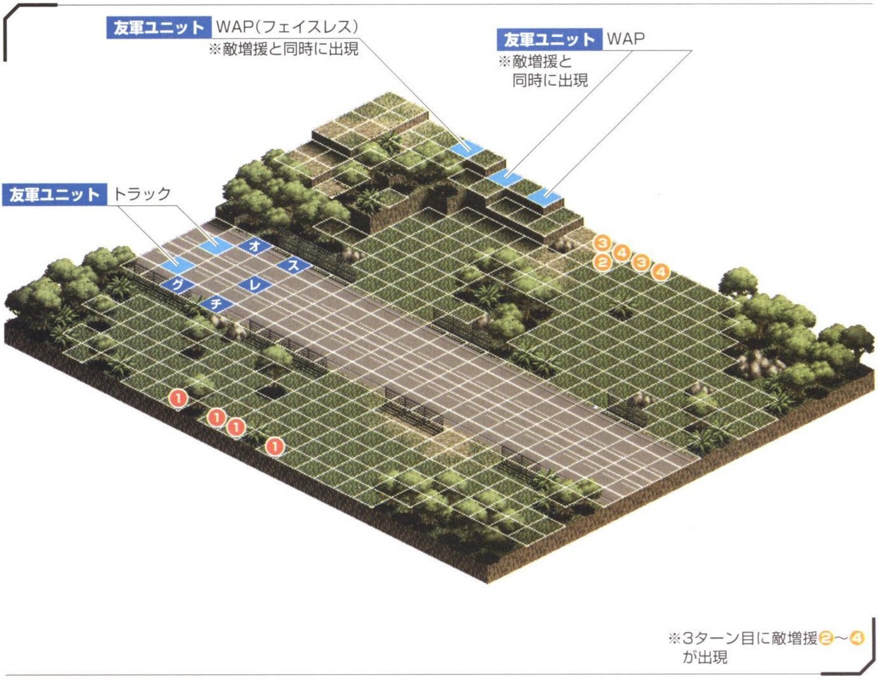
No./属性	マシン名 / パイロット名	Lv / 報酬	HP Body / R.Arm	HP L.Arm / Legs	左手/右手 武装			左肩/右肩 武装			Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	X-13	23	110	60	Arm(1×26)	99	1-1	SH(20)	—	—	12	18	20	14
	Death	1250	60	75	RF(1×37)	99	2-3	SH(20)	—	—	Guide Lv2			
❷	CROF	17	96	48	MG(4×7)	99	1-1	—	—	—	11	17	12	14
	Attacker	540	48	72	Arm(1×15)	99	1-1	—	—	—	—			
❸	OSV-T	18	310	—	BZ(1×86)	99	1-6	—	—	—	11	18	13	14
	Attacker	500	—	—	—	—	—	—	—	—	—			
❹	ZEARAID	16	84	48	Arm(1×13)	99	1-1	RK(2×21)	3	3-6	11	11	17	13
	Missileer	510	48	60	Arm(1×13)	99	1-1	—	—	—	—			

MISSION 26 再会

大規模な補給活動により、補給線の維持任務の重要性が増す。補給物資の護衛をしていたストーム隊は、戦場で見知った顔と再会する。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜／オッドアイ機の撃墜

敵ユニット出撃数	4(5)	クリア報酬	H$5000	最大撃破ボーナス	H$6090



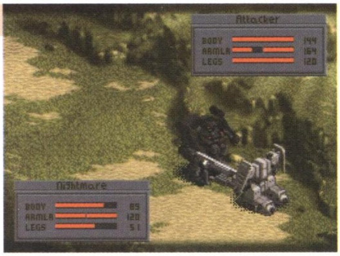
作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■友軍トラックは指示不能(撤退もしない)
■友軍トラックが破壊されると修理費が発生
■友軍として特殊部隊「デルタ隊」が3機登場

推奨属性防御 ▶ 耐貫通属性

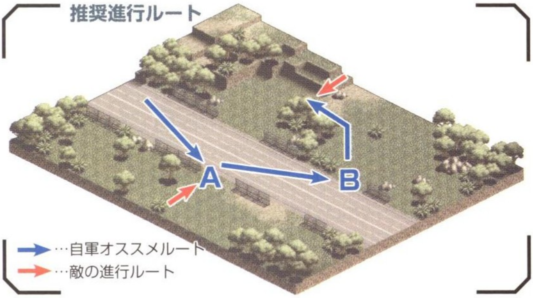
すべての敵ユニットが貫通属性の武器を装備している。自軍ユニットを耐貫通属性にセットアップし、追加された新パーツでの強化もしておこう。また友軍ユニットを守るために、回復アイテムも忘れずに持っておきたい。



⬆友軍ユニットのデルタ隊は、友軍トラックと異なり、撃墜されても修理費が発生しない。

Tactics 基本戦略 トラックを狙う敵を先に攻撃しよう

敵から友軍トラックを守るために、まずはA地点を目指して進軍しよう。3ターン目に出現する敵増援は、同時に出現するデルタ隊との交戦になるが、❹の2機だけは友軍トラックを狙ってB地点へ進む。そのため、自軍ユニットのうち2、3機をB地点へ先回りさせ、❹が友軍トラックに近づくまえに撃墜してしまおう。撃墜後は、残りの敵ユニットの撃墜に向かおう。



Point ポイント解説 ナイトメアは自軍ユニットで撃墜する

敵増援のナイトメアは、同時に出現するデルタ隊と交戦に入る。デルタ隊のWAPにはシールドが装備してあり、さらに耐貫通属性。ナイトメアに対してかなり有利な戦いを展開し、撤退させてしまうこともある。ナイトメアは総HPが30%以下になると撤退するので、そうなるまえに自軍ユニットで胴体を集中攻撃し、1ターンで撃墜して撃破ボーナスを獲得しよう。

⬅ナイトメアが、デルタ隊との戦いでHPを減らしたところでリンク攻撃を使い、一気に撃墜しよう。

ユニットデータ

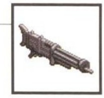
No./属性	マシン名 パイロット名	Lv 報酬	HP Body R.Arm	HP L.Arm Legs	武器・盾 左手/武装 右手/武装				左肩/武装 右肩/武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット															
❶	VASA	17	120	84	Arm(1×15)		99	1-1	—	—	—	12	12	17	14
	Attacker	605	84	96	RF(1×34)		99	2-3	—	—	—	Skill: —			
敵増援ユニット															
❷	X-14	22	110	60	Arm(1×26)		99	1-1	SH(20)	—	—	12	17	22	14
	Nightmare	1250	60	75	RF(1×37)		99	2-3	SH(20)	—	—	Skill: Guide Lv1			
❸	VASA	17	120	84	Arm(1×15)		99	1-1	—	—	—	12	12	17	14
	Attacker	605	84	96	RF(1×34)		99	2-3	—	—	—	Skill: —			
❹	VASA	17	120	84	Arm(1×15)		99	1-1	—	—	—	12	17	12	14
	Attacker	605	84	96	MG(4×9)		99	1-1	—	—	—	Skill: —			

性能の違いがすぐわかる 格納庫最新パーツリスト3

MISSION 19 ～ MISSION 26

ミッション19～ミッション26は、戦いも中盤となり多彩な武器やパーツが格納庫に並ぶ。手武器で注目したいのはマシンガンのFV-24。同時期に購入できるものと比較すると重量は高いものの攻撃力に優れている。肩武器は重量や射程の面でPIZ-8が使いやすい。ミッション35でWILD GOOSEが登場するまで使い続けることができるだろう。ミッション26で登場するComputerのOAPA3HMは、遠距離の数値が非常に高いので、遠距離タイプのWAPにセットアップさせたい。

FV-24 Weapon ▶ Hand Grip



ミッション40で高い攻撃力を持つ近距離武器が登場するまで、近距離タイプの主力として使っていける。発射弾数の多さが魅力。

ZIKADE Body

HPと防御力のバランスが取れた優秀なBody。出力も高く、このBodyなら様々な武器を装備することができる。

IRON LUMP Weapon ▶ Hand Grip

ミッション24から登場。命中率が90と高く、同時期に登場する格闘武器のなかで一番優秀。重量も軽く使いやすい。

STREGA Body

ミッション26の段階で、出力とHPが一番高いBody。同時期に登場するBodyのなかでは、性能面が一歩抜きん出ている。

Weapon ▶ Hand Grip

種別	武器名	攻撃力		総攻撃力	命中率	射程	重量	販売開始時期
MG	LEO STAN	4×9		36	74	1	18	ミッション24まえ
	ARTASSAUT	3×13		39	74	1	20	
	MOSTRO 10	8×5		40	60	1	10	
	RAPTOR FX	5×9		45	74	1	24	ミッション26まえ
	FV-24	5×11		55	74	1	30	
SG	CATSRAY XX	6×5		30	98	1	34	ミッション26まえ
RF	SLAB	1×36		36	82	2-3	35	ミッション24まえ
	ANACONDA	1×43		43	82	2-4	37	ミッション26まえ
	GLOWTUSK-SE	1×47		47	80	2-4	39	
	COBRA	1×56		56	80	2-4	43	
FT	FLAME FOX	1×43		43	80	1	26	ミッション24まえ
BZ	BOA-36	1×32		32	60	1-4	26	ミッション24まえ
GR	RIM-4	1×60		60	60	1-4	36	ミッション26まえ
KN	IRON LUMP	1×40		40	90	1	10	ミッション24まえ
PB	B-TUSK	1×50		50	80	1	10	ミッション26まえ
RD	F-4 HAND ROD	1×37		37	80	1	10	ミッション24まえ
	K-SABER	1×40		40	80	1	20	

Weapon ▶ Shoulder

種別	武器名	攻撃力		総攻撃力	命中率	射程	弾数	重量	販売開始時期
MS	DONKEY	3×20		60	78	3-6	2	34	ミッション24まえ
	PIZ-8	3×22		66	78	3-6	2	40	
	MAGIC BOX	3×22		66	78	4-6	2	50	ミッション26まえ
RK	RAGOS	2×37		74	80	4-8	2	62	ミッション26まえ
SH	WS-2B	(17)	—	—	—	—	—	24	ミッション26まえ

格納庫最新パーツリスト3

Body

パーツ名	HP	防御力	出力	重量	販売開始時期
PEREGRINE	84	32	240	45	ミッション24まえ
CROF	96	30	220	50	
ZIKADE	96	34	260	48	
BONART	108	30	210	65	
VASA	120	32	220	60	

Body

パーツ名	HP	防御力	出力	重量	販売開始時期
ORCUS Ⅱ	96	34	260	60	ミッション26まえ
STORK Mk.Ⅳ	108	34	240	64	
GROPPE SPV	120	34	220	70	
MEARAID	120	36	280	64	
NOVARAID	126	38	300	64	
S-ORCUS	132	38	280	68	
CICADA Ⅱ	144	36	260	80	
INDOS	144	40	300	70	
STREGA	150	38	320	75	

Arm

種別	パーツ名	HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	総攻撃力	命中補正率	販売開始時期
Arm	PEREGRINE	48	34	74	30	1×15	15	80	ミッション24まえ
	ZIKADE	60	36	76	30	1×15	15	82	
	BONART	72	30	72	36	1×16	16	82	
	VASA	84	32	74	38	1×15	15	80	
	GROPPE SPV	84	32	74	40	1×20	20	82	ミッション26まえ
	ORCUS Ⅱ	60	36	78	30	1×18	18	80	
	STORK Mk.Ⅳ	72	34	76	34	1×18	18	82	
	MEARAID	72	36	80	32	1×19	19	82	
	NOVARAID	78	40	82	34	1×20	20	80	
	S-ORCUS	90	38	76	36	1×20	20	82	
	CICADA Ⅱ	96	32	74	44	1×20	20	84	
	STREGA	105	43	72	42	1×20	20	80	
MG	INDOS	108	40	76	46	4×10	40	90	ミッション26まえ
SG	SPRIGGAN	60	30	85	40	6×4	24	85	ミッション24まえ
CN	CROF	54	30	70	38	5×7	35	80	ミッション24まえ

Legs

種別	パーツ名	HP	防御力	出力	移動力	重量	販売開始時期
ノーマル	PEREGRINE	60	40	0	18	40	ミッション24まえ
	ZIKADE	66	42	0	18	42	
	BONART	84	38	0	16	46	
	VASA	96	40	0	16	48	
	ORCUS Ⅱ	78	34	0	18	44	ミッション26まえ
	STORK Mk.Ⅳ	90	32	0	16	46	
	MEARAID	90	36	0	18	42	
	S-ORCUS	96	36	0	18	46	
	NOVARAID	96	36	0	18	42	
	GROPPE SPV	102	30	0	16	50	
	CICADA Ⅱ	114	34	0	16	60	
	STREGA	120	48	0	12	57	
タンク	CROF	72	38	15	16	44	ミッション24まえ
	INDOS	120	36	20	18	50	ミッション26まえ

Computer

パーツ名	格闘	近距離	遠距離	回避	販売開始時期
СОАЗРА	46	46	46	46	ミッション24まえ
АМЭЧАЙС	50	42	42	50	
Teros	42	50	50	42	
Quo	46	54	54	46	
Ripis	54	46	46	54	
Shinx	72	40	46	66	ミッション26まえ
ОАРАЗНМ	38	60	84	42	
Virgo	54	70	60	56	
Saphir	60	72	68	64	

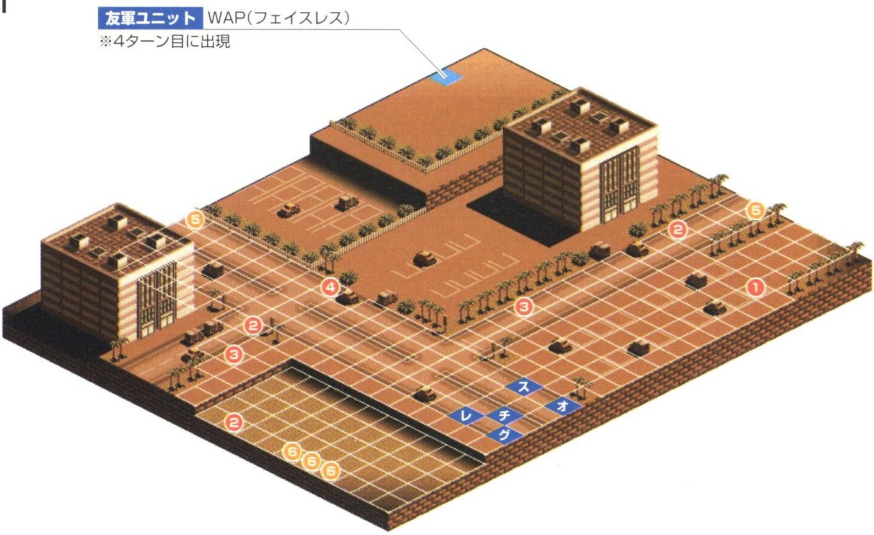
Back Pack

パーツ名	アイテム	射程	出力	重量	販売開始時期
Cervus	2	1	40	10	ミッション24まえ
Tigre	2	1	50	10	ミッション26まえ

MISSION 27 コードネーム

優秀な傭兵を狙う謎の組織……。遂に軍部がその解明に乗り出し、特殊部隊を動かす。傭兵に偽装して敵地へ潜り込んだデルタ隊であったが……。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜／オッドアイ機の撃墜
敵ユニット出撃数	7(2、3)	クリア報酬	H$5000
最大撃破ボーナス	H$6975		



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■3ターン目に最初の敵増援が出現
■フェイスレスが撃墜されるとナイトメアが撤退
■ナイトメア撤退と同時に新たな敵増援が出現

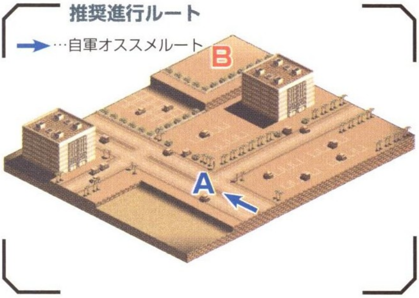
推奨属性防御 ＞ 耐貫通属性

広く見えるマップだが、進入不可エリアが多いので戦闘区域は限られる。この地形の影響で戦闘に突入しやすい。敵は貫通属性の武器を持つユニットが多いので、すべての自軍ユニットを耐貫通属性にセットアップしておこう。

⬆敵増援は2回。戦闘中の敵ユニットと挟まれないように、出現タイミングを覚えておこう。

Tactics 基本戦略 遠距離武器を装備した敵を先に倒す

敵増援の出現位置から距離をとり、A地点付近で敵ユニットを待ち受けると戦いやすい。まず、攻撃を仕掛けるのは、遠距離武器を装備している❸と❹。特に❹は両腕に遠距離武器を装備しているので、早めに撃墜したい。❹の最大射程は6なので、1ターン目はその射程外になる位置に自軍ユニットを配置し、敵軍フェイズで❹がこちらに近づいてきたら、次のターンで集中攻撃で撃墜しよう。❶と❷はすべて近距離武器しか装備していないので、遠距離攻撃でHPを減らしてから1機ずつ倒していけばよい。



Point ポイント解説 フェイスレスの救出は不可能

4ターン目に、フェイスレスが自軍の進入できないB地点に出現する。フェイスレスはすぐに撃墜されてしまい、同時にナイトメアも撤退してしまう。この撤退と同時に出現する敵増援の❻は、A地点から離れた場所に出現するので、最初の敵がまだ残っている場合はそちらを優先して攻撃し、近づかれるまえに自軍の態勢を整えよう。

⬅敵増援は3方から近づいてくる。囲まれそうなら、先に武器を装備している右腕を破壊しよう。

ユニットデータ

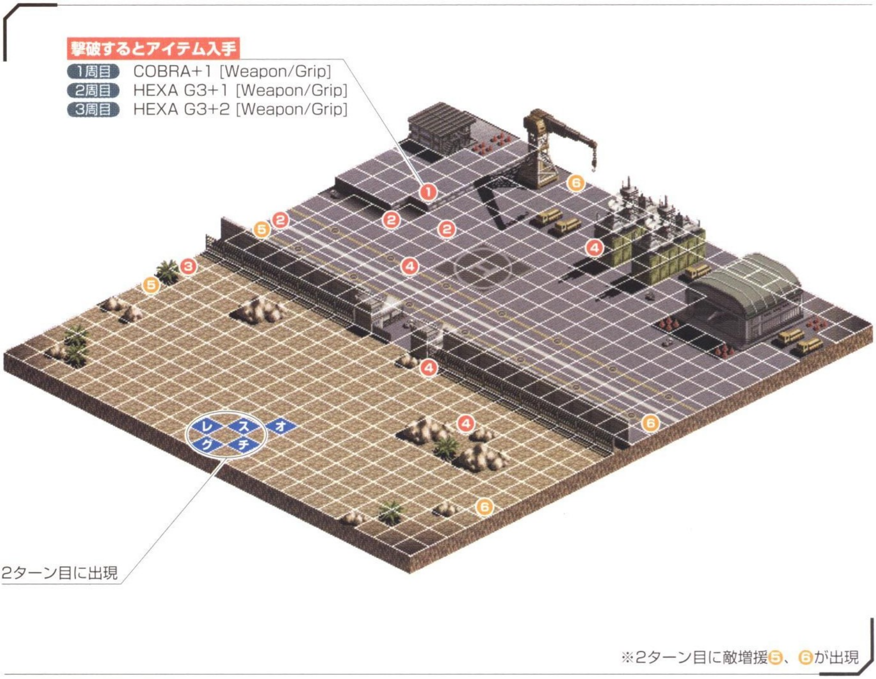
No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／右手 武装			左肩／右肩 武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility／Skill
敵ユニット														
❶	VASA	19	120	84	Arm(1×15)	99	1-1	－	－	－	12	18	13	14
	Attacker	605	84	96	MG(4×9)	99	1-1	－	－	－	－			
❷	VASA	19	120	84	Arm(1×15)	99	1-1	－	－	－	12	13	18	14
	Attacker	605	84	96	RF(1×36)	99	2-3	－	－	－	－			
❸	ZEARAID	17	84	48	Arm(1×13)	99	1-1	MS(3×22)	2	3-6	11	11	18	13
	Missileer	605	48	60	Arm(1×13)	99	1-1	－	－	－	－			
❹	ZEARAID	17	84	48	Arm(1×13)	99	1-1	MS(3×22)	2	3-6	11	11	18	13
	Missileer	605	48	60	Arm(1×13)	99	1-1	MS(2×28)	2	3-6	－			
敵増援ユニット														
❺	VASA	19	120	84	Arm(1×15)	99	1-1	－	－	－	12	18	13	14
	Attacker	605	84	96	MG(4×9)	99	1-1	－	－	－	－			
❻	VASA	19	120	84	Arm(1×15)	99	1-1	－	－	－	12	18	13	14
	Attacker	510	84	96	MG(4×9)	99	1-1	－	－	－	－			

MISSION 28 オッドアイ

軍上層部からのフェイスレス救出指令を聞きつけ、オッドアイが単身出撃してしまう。至急、出撃準備を整えて、オッドアイの援護に向かえ。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜／オッドアイ機の撃墜

敵ユニット出撃数	9(5)	クリア報酬	H$3000	最大撃破ボーナス	H$10410



※2ターン目に敵増援5、6が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■最初の自軍ユニットはオッドアイ機のみ
■2ターン目に敵と自軍の増援が出現
■敵の約半数はこちらが近づくまで待機

推奨属性防御 耐貫通属性

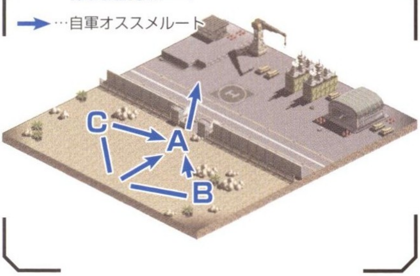
新しいパーツが格納庫に追加されているが、オッドアイ機はセットアップできない。戦力を補うためにも必ず他の自軍ユニットを強化しておき、回復アイテムも効果の高いRepair Lを複数持たせよう。

⬆自軍増援とオッドアイ機の出現位置はすぐ近く。オッドアイ機はあまり動かさず、すぐ合流しよう。

Tactics 基本戦略 自軍全員で基地に突入

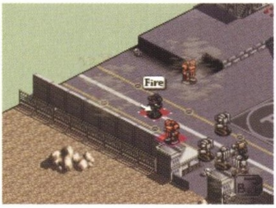
1ターン目、オッドアイ機を後方へ下げ、攻撃されても防御で耐える。2ターン目に自軍増援が現われるので、すぐにオッドアイ機を合流させよう。次に自軍をA地点に向かう3機とB、C地点へそれぞれ向かう1機の3つに分ける。A地点にいる❹は遠距離武器を装備しているので、オッドアイ機は狙われない位置に配置しよう。3方向の敵を撃墜しつつA地点で合流したら、自軍全員で基地内部に突入。基地内の敵ユニットは、こちらが近づくまで行動しない。ゆっくり進んで、1機ずつ確実に撃墜していこう。

推奨進行ルート



Point ポイント解説 オッドアイは後方からの援護に徹する

基地内での戦闘で注意すべきなのは、オッドアイ機の位置。他の機体のようにセットアップをしていないので、敵ユニットから大ダメージを受ける可能性がある。特にナイトメアの攻撃は強烈なので、オッドアイ機がナイトメアの射程内に入らないように注意。オッドアイ機の撃墜は敗北条件にもなっているので、胴体のHPには常に気を配っておこう。



⬅ナイトメアの最大射程は4。オッドアイに攻撃させるなら、5マス以上離れた位置から行なおう。

ユニットデータ

No./属性	マシン名 / パイロット名	Lv / 報酬	HP Body / R.Arm	HP L.Arm / Legs	左手/武装 / 右手/武装			左肩/武装 / 右肩/武装			Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	X-14	22	145	90	Arm(1×27)	99	1-1	SH(20)	–	–	12	17	22	14
	Nightmare	1875	90	120	RF(1×58)	99	2-4	SH(20)	–	–	Guide Lv1			
❷	ORCUS Ⅱ	19	96	60	Arm(1×18)	99	1-1	–	–	–	12	18	13	14
	Attacker	635	60	78	MG(5×5)	99	1-1	–	–	–	–			
❸	GROPPE SP-V	19	120	84	Arm(1×9)	99	1-1	–	–	–	12	18	13	14
	Attacker	635	84	102	MG(4×9)	99	1-1	–	–	–	–			
❹	CICADA Ⅱ	17	144	96	Arm(1×20)	99	1-1	MS(3×22)	2	4-6	11	11	18	13
	Missileer	705	96	114	Arm(1×20)	99	1-1	–	–	–	–			
敵増援ユニット														
❺	GROPPE SP-V	19	120	84	Arm(1×9)	99	1-1	–	–	–	12	18	13	14
	Attacker	635	84	102	MG(4×9)	99	1-1	–	–	–	–			
❻	ORCUS Ⅱ	19	96	60	Arm(1×18)	99	1-1	–	–	–	12	18	13	14
	Attacker	635	60	78	MG(5×5)	99	1-1	–	–	–	–			

(パイロット能力: Fight / Short / Long / Agility; 下段: Skill)

MISSION 29 武装ゲリラ掃討作戦

山岳地帯にある武装ゲリラの本拠地を突き止めた。今後展開される大規模な作戦への下準備として、ゲリラを掃討鎮圧せよ。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜

敵ユニット出撃数	5(2、7、6)	クリア報酬	H$3000	最大撃破ボーナス	H$8481

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■補給担当としてヘパイストが参戦

■2ターン目に敵増援が出現

■敵軍の指揮車を撃墜すると敵増援が出現

推奨属性防御 耐貫通属性

このミッションから、補給車に乗るヘパイストが自軍に加わる。補給車はHPの回復はもちろん、遠距離武器の弾数の補給もできるので、できるだけ全員に遠距離武器を装備させ、攻撃の手数を増やしていこう。

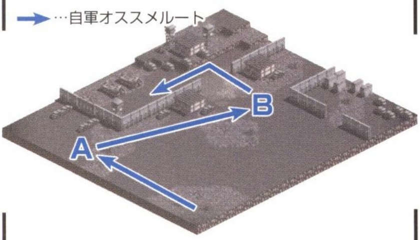
⬆敵ユニットはすべて耐貫通属性だが、HPが低い車輌が多い。貫通属性の武器でも十分戦える。

Tactics 基本戦略 敵増援は順番に対応しよう

2ターン目に出現する2機の❹は、1機撃墜するたびに敵増援が周囲に出現する。敵増援の数が多いので、それらを全滅させてから一番離れた位置にいる❸を攻撃するのがよいだろう。そこで、まずはA地点にいる❹を撃墜し、周辺に出現する敵増援を全滅させる。その後、今度はB地点を目指し、❹を撃墜。出現する敵増援を全滅させよう。こちらは❶、❷とも戦闘になるが、敵増援の出現位置から離れているので、いきなり囲まれることはない。先に❶、❷を撃墜してから敵増援と戦おう。

推奨進行ルート

→…自軍オススメルート



Point ポイント解説 補給車を守りながら戦おう

敵ユニットのなかで厄介なのは、遠距離武器を持つ❸、❼と❽。これらに自軍の補給車を攻撃されるのは避けたいので、B地点で戦っている間、補給車はやや後方で待機させておこう。また、敵増援のきっかけとなる❹は、自軍補給車を優先的に狙ってくる。こちらはHPが50と低いので、手早く撃墜してしまおう。

⬅もっとも遠い場所にいる❸には、こちらから近づいて近距離攻撃を仕掛けよう。

ユニットデータ

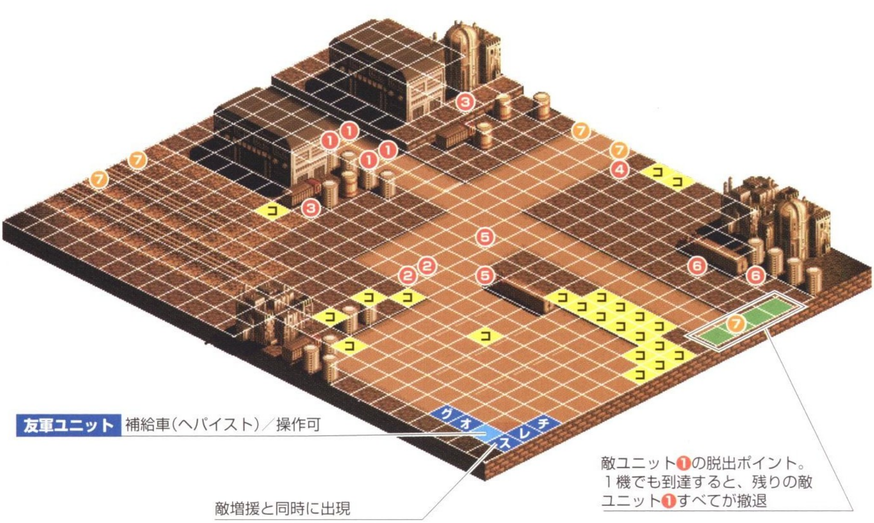
No./属性	マシン名 / パイロット名	Lv / 報酬	HP Body / R.Arm	HP L.Arm / Legs	左手/武装 / 右手/武装			左肩/武装 / 右肩/武装			Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	ORCUS Ⅱ	21	96	60	Arm(1×18)	99	1-1	–	–	–	14	18	13	15
	Attacker	635	60	78	MG(5×5)	99	1-1	–	–	–	–			
❷	M.B.T	21	80	–	BZ(1×32)	99	1-4	–	–	–	14	18	13	15
	Attacker	475	–	–	–	–	–	–	–	–	–			
❸	SAM Launcher	20	100	–	–	–	–	MS(3×20)	2	3-6	13	13	18	15
	Missileer	312	–	–	–	–	–	MS(3×20)	2	3-6	–			
敵増援ユニット														
❹	Commander	21	50	–	MG(5×5)	99	1-1	–	–	–	14	18	13	15
	Commander	312	–	–	–	–	–	–	–	–	–			
❺	Armored Car	21	50	–	–	–	–	–	–	–	14	18	13	15
	Attacker	312	–	–	MG(5×5)	99	1-1	–	–	–	–			
❻	GROPPE SP-V	21	120	84	Arm(1×9)	99	1-1	–	–	–	14	18	13	15
	Attacker	635	84	102	MG(4×9)	99	1-1	–	–	–	–			
❼	SAM Launcher	20	100	–	–	–	–	MS(3×20)	2	3-6	13	13	18	15
	Missileer	312	–	–	–	–	–	MS(3×20)	2	3-6	–			
❽	CICADA Ⅱ	20	144	96	Arm(1×20)	99	1-1	MS(3×22)	2	4-6	13	13	18	15
	Missileer	705	96	114	Arm(1×20)	99	1-1	–	–	–	–			

(パイロット能力: Fight / Short / Long / Agility、下段はSkill)

MISSION 30 仲間

敵へ兵器の提供を行なう工場を特定した。工場施設、及び物資の破壊任務を受けたストームだったが、作戦行動中、原因不明の頭痛に襲われる……。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜／レイン機の撃墜
敵ユニット出撃数	13(5)	クリア報酬	H$5000
最大撃破ボーナス	H$21606		



※最初に出現している全敵ユニットを撃墜すると、敵増援❼が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

- ■ミッション開始まえに、ストーム機が戦線離脱し、初期配置の敵全滅後に戦線復帰
- ■初期配置の敵全滅後に敵増援が出現

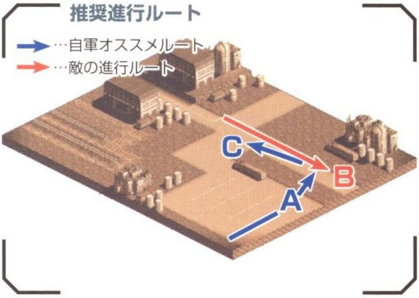
推奨属性防御 耐貫通属性

ミッションの前半はストーム機が出撃できない。回復アイテムを十分持たせてもちこたえよう。なお、敵ユニットの大型機動兵器は強力な貫通属性の武器を装備している。耐貫通属性にセットアップしておこう。

⬆敵の輸送車を逃さないように、脚部は移動力の高いパーツにセットアップしておきたい。

Tactics 基本戦略 コンテナを破壊して近道を作ろう

❶の輸送車は、B地点に1機でも到達すると全機が撤退してしまう。撤退させてもミッションクリアはできるが、撃破ボーナスを稼ぐために、全滅させるのが望ましい。そこで、まずはA地点のコンテナを破壊し、B地点へと先回りしよう。ここで遠距離武器を装備した❻と戦闘になるが、近距離攻撃で手早く撃墜したい。輸送車を撃墜したら、次にC地点を目指す。ここでは残りの敵ユニットと敵増援も相手にすることになる。敵増援が出現するまえに、回復と補給を済ませておこう。



Point ポイント解説 大型機動兵器は遠距離から攻撃

このミッションでは7機もの大型機動兵器が敵として登場するが、どのユニットも遠距離武器を装備していない。その代わり、近距離武器が強力なので、攻撃をする際は遠距離攻撃で先にHPを減らし、リンク攻撃で一気に撃墜してしまおう。なお、敵ユニットが残り少なくなったら、マップ上のすべてのコンテナを破壊し、少しでも撃破ボーナスを稼ごう。

←1機だけ敵ユニットの両腕を破壊して攻撃できなくし、コンテナ破壊に向かうといい。

ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	左手／右手 武装			左肩／右肩 武装			Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	Carrier	21	50	—	—	—	—	—	—	—	14	18	13	15
	Soldier	312	—	—	—	—	—	—	—	—	—			
❷	Armored Car	21	50	—	MG(5×11)	99	1-1	—	—	—	14	18	13	15
	Attacker	312	—	—	—	—	—	—	—	—	—			
❸	GLOSTER	21	120	70	MG(5×15)	99	1-1	—	—	—	14	18	13	15
	Attacker	1475	70	100	MG(5×15)	99	1-1	—	—	—	—			
❹	GLOSTER	22	120	70	MG(5×15)	99	1-1	—	—	—	14	18	16	15
	Attacker	1475	70	100	MG(5×15)	99	1-1	—	—	—	—			
❺	SAM Launcher	20	100	—	—	—	—	MS(3×22)	2	4-6	13	13	18	15
	Missileer	312	—	—	—	—	—	MS(3×22)	2	4-6	—			
❻	TYPE 65	20	132	78	Arm(1×22)	99	1-1	MS(3×20)	2	3-6	13	13	18	15
	Missileer	905	78	108	Arm(1×22)	99	1-1	RK(2×21)	3	3-6	—			
敵増援ユニット														
❼	GLOSTER	22	120	70	MG(5×15)	99	1-1	—	—	—	14	18	16	15
	Attacker	1475	70	100	MG(5×15)	99	1-1	—	—	—	—			

(Skill: second row of each unit under Fight–Agility)

MISSION 31 対吸血部隊

黒いWAPを操る謎の組織『ヴァンパイアズ』に対して、特別チームが編成される。ストーム隊も部隊の一員として、敵の前線基地を急襲する。

勝利条件	全敵の撃墜		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	10(5)	クリア報酬	H$10000	最大撃破ボーナス	H$14015

友軍ユニット WAP(ダークナイト)
※敵増援と同時に出現

友軍ユニット 補給車(ヘパイスト)/操作可

※敵ユニット❶～❹のいずれかを攻撃すると、敵増援❻～❽が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■敵ユニットは武器、耐性とも、大半が炎熱属性
■特定の敵ユニットとの戦闘で敵増援が出現
■友軍ユニットとしてダークナイトが出現

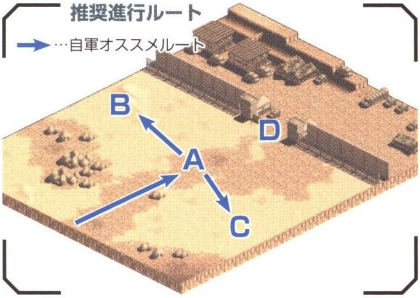
推奨属性防御 耐炎熱属性

登場する敵ユニットのほとんどが、攻撃力が高く、炎熱属性を持つ武器を装備している。少しでも被害を抑えるために、事前のセットアップで自軍ユニットの属性防御を耐炎熱属性にしておくといいだろう。

⬆敵ユニットが持つ火炎放射器の攻撃力は非常に高い。シールド防御でダメージを軽減しよう。

Tactics 基本戦略 敵の増援タイミングを計ろう

まずは全機でA地点に移動して、中央の❺と戦闘を開始する。するとA地点へ❶～❹以外の敵ユニットが集まってくるので、これを迎撃していこう。❺の敵ユニットをすべて倒し、❶～❹のいずれかの敵ユニットを攻撃すると、その直後に敵増援❻～❽と、友軍のダークナイトが出現する。自軍ユニットがD地点へ近づきすぎなければ、❻のイフリートと❶～❹の敵ユニットはダークナイトに向けて移動を始める。そのタイミングを見計らってB、C地点に自軍ユニットを振り分け、敵増援に対処しよう。



Point ポイント解説 遠距離攻撃で敵ユニットの腕を破壊しよう

❶～❹の敵ユニットや❻が装備している火炎放射器は、一撃で自軍ユニットのパーツを破壊してしまうほど攻撃力が高い。うかつに近づくと危険なので、遠距離攻撃で火炎放射器を装備している腕を集中的に攻撃しよう。腕を破壊しきれないときは、デュエルを覚えている自軍ユニットを向かわせてもいい。

⬅ガイドやデュエルで、敵ユニットの武器を装備している腕を狙い撃とう。

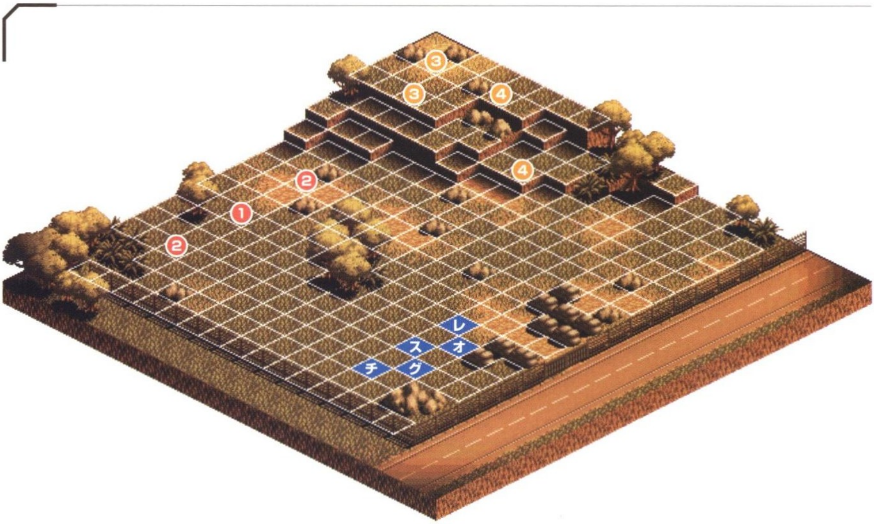
ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／武装・右手／武装			武器・盾 左肩／武装・右肩／武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility／Skill
敵ユニット														
❶	PRISOMEA	21	132	78	FT(1×61)	99	1-1	SH(12)	―	―	14	18	13	15
	Salamander	930	78	108	Arm(1×22)	99	1-1	SH(12)	―	―	―			
❷	PRISOMEA	21	132	78	FT(1×61)	99	1-1	SH(12)	―	―	14	18	13	15
	Amy	930	78	108	Arm(1×22)	99	1-1	SH(12)	―	―	―			
❸	PRISOMEA	21	132	78	FT(1×61)	99	1-1	SH(12)	―	―	14	18	13	15
	Ukobach	930	78	108	Arm(1×22)	99	1-1	SH(12)	―	―	―			
❹	PRISOMEA	21	132	78	FT(1×61)	99	1-1	SH(12)	―	―	14	18	13	15
	Shaytan	930	78	108	Arm(1×22)	99	1-1	SH(12)	―	―	―			
❺	TYPE 65	20	132	78	Arm(1×22)	99	1-1	MS(3×20)	2	3-6	13	13	18	15
	Missileer	905	78	108	Arm(1×22)	99	1-1	RK(2×21)	3	3-6	―			
敵増援ユニット														
❻	X-21	24	110	60	FT(1×61)	99	1-1	―	―	―	13	20	20	15
	Iflit	1250	60	75	FT(1×61)	99	1-1	MS(3×20)	2	3-6	Switch Lv2			
❼	TYPE 90	21	168	120	MG(5×11)	99	1-1	―	―	―	14	18	13	15
	Attacker	900	120	114	Arm(1×35)	99	1-1	―	―	―	―			
❽	TYPE 65	20	132	78	Arm(1×22)	99	1-1	MS(3×20)	2	3-6	13	13	18	15
	Missileer	905	78	108	Arm(1×22)	99	1-1	RK(2×21)	3	3-6	―			

MISSION 32 対吸血部隊試作兵器試用

ヴァンパイアズ討伐の作戦が間近に迫ってきた。作戦を必ず成功させるため、吸血部隊用の試作兵器のテストに参加せよ。

勝利条件	全敵の撃墜		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	3(4)	クリア報酬	H$3000	最大撃破ボーナス	H$6855



MISSIONクリア時入手アイテム	
1周目	SEAKING［大型機動兵器］
2周目	SEAKING+1［大型機動兵器］
3周目	GAVEL+1［大型機動兵器］

※6ターン以内でクリアした場合のみ入手

※最初に出現している全敵ユニットを撃墜すると、敵増援③、④が出現

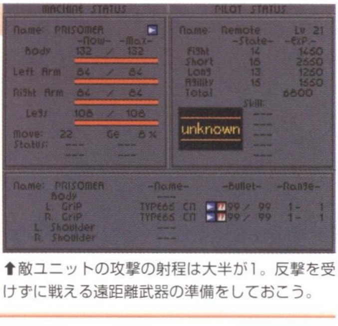
作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■2種類の属性を持つ武器を装備した敵ユニットが出現
■敵を全滅させると敵増援が出現
■6ターン以内にクリアするとパーツを入手可能

推奨属性防御 耐貫通属性

貫通属性と炎熱属性の2つを兼ね備えている武器を持った敵ユニットが出現する。属性防御の選択ではどちらか一方に絞らなければならないが、敵増援の大型機動兵器との戦いを想定し、耐貫通属性を選んでおくといい。

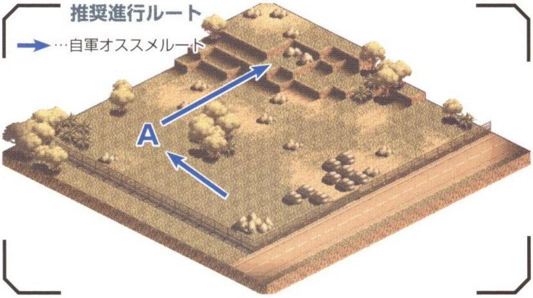


⬆敵ユニットの攻撃の射程は大半が1。反撃を受けずに戦える遠距離武器の準備をしておこう。

Tactics 基本戦略 出現する敵ユニットを各個撃破していこう

まずは、自軍をA地点に移動させながら、近づいてくる❶と❷を攻撃する。❶と❷の武器は射程が1のものしかないので、反撃を受けないように遠距離武器で攻撃しよう。

敵増援の❸はHPと防御力が高い強敵。しかし、❸も射程が1の武器しか持っていないので、遠距離武器でHPを減らしてから、リンク攻撃などを使って各個撃破していこう。



Point ポイント解説 6ターン以内にクリアして、大型機動兵器を手に入れよう

このミッションでは、増援を含めた敵ユニット7機を6ターン以内に撃破すると、ライコフから大型機動兵器がもらえる。大型機動兵器入手のチャンスは少ないので、ぜひ手に入れたい。そのためには、A地点での戦闘が終わるまえに、1、2機を敵増援❹が出現するほうへ先行させ、敵増援出現後は、❹と戦いながらA地点の自軍ユニットと合流し、1機ずつ敵を倒していこう。

⬅得られる経験値は減るが、ガイドやデュエルで敵ユニットの胴体を壊せば、手早く撃破できる。

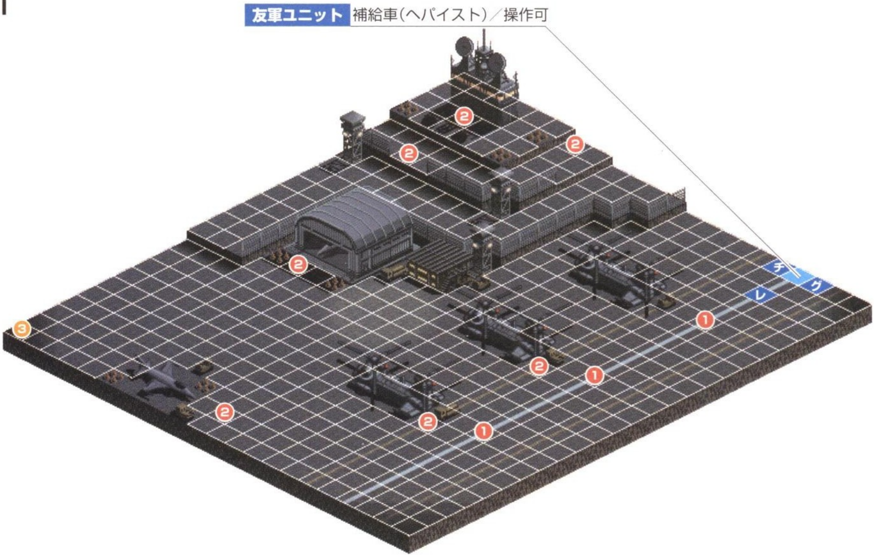
ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	左手／武装・右手／武装			左肩／武装・右肩／武装			Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	PRISOMEA	21	132	84	CN(3×20)	99	1-1	—	—	—	14	18	13	15
	Remote	935	84	108	CN(3×20)	99	1-1	—	—	—	—			
❷	PRISOMEA	21	132	84	CN(3×20)	99	1-1	—	—	—	14	18	13	15
	Remote	935	84	108	CN(3×20)	99	1-1	—	—	—	—			
敵増援ユニット														
❸	SEAKING	21	580	—	MG(4×19)	99	1-1	—	—	—	14	18	13	15
	Remote	1125	—	—	—	—	—	—	—	—	—			
❹	ARPEGGIO	20	144	96	Arm(1×25)	99	1-1	MS(3×24)	3	3-6	13	13	18	15
	Remote	900	96	120	Arm(1×25)	99	1-1	—	—	—	—			

MISSION 33 空挺基地強襲

ヴァンパイアズの2カ所の拠点を、同時攻撃する作戦が展開される。敵空挺基地を攻撃したレインは、そこでかつての戦友と再会する……。

勝利条件	全敵の撃墜			敗北条件	レイン機の撃墜
敵ユニット出撃数	10(1)	クリア報酬	H$3000	最大撃破ボーナス	H$9321



※敵ユニットをいずれか1機撃墜すると、敵増援③が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■レイン、チャンプ、グレイ、ヘパイストの4名での任務
■敵ユニットを1機撃墜すると敵増援が出現
■ドラグーンは総HPが50%以下になると撤退

推奨属性防御 耐貫通属性

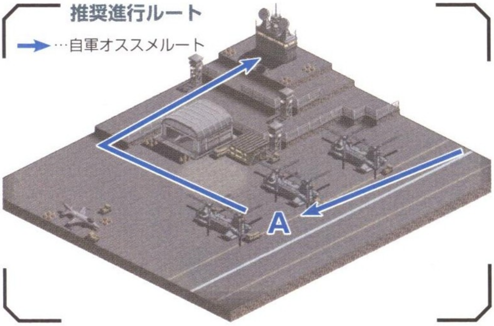
出撃できるのはレイン、チャンプ、グレイ、ヘパイストの4機のみ。なお、このミッションをクリアすると、すぐに次のミッション34が始まる。ストームとオッドアイの属性防御(P.154)も先に炎熱にしておこう。

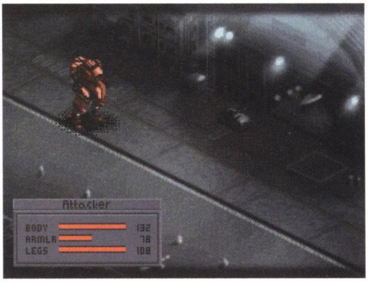
⬆敵ユニットは全機が耐炎熱属性。自軍ユニットには、貫通か衝撃属性の武器を装備しておこう。

Tactics 基本戦略 敵ユニットを駆逐しながら管制塔を目指せ

作戦内容は至ってシンプル。管制塔を目指しながら、目の前の敵ユニットを撃墜していけばいい。

進軍はまずグレイを前に出して遠距離武器で敵ユニットを攻撃し、HPが減ったところをレインとチャンプで撃破していこう。ヘパイストは、レインとチャンプの2機に隣接する場所へ移動させ、毎ターンの初めに少しでも各部位のHPを回復させたい。戦力となるユニットが少ないので、自軍ユニットを撃墜されるとクリアが難しくなる。1機ずつ敵ユニットを撃墜して進もう。

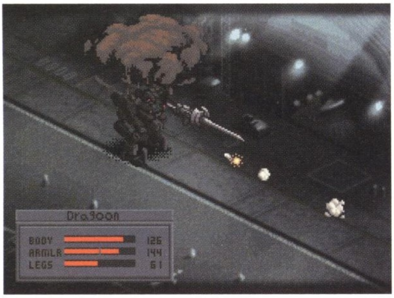




⬆攻撃力の高い敵WAPを優先して攻撃しよう。武器を持つ右腕を破壊すれば、戦力は大幅にダウンするぞ。

Point ポイント解説 ドラグーンの射程外から先手を取れ

❸のドラグーンは出現後、迷わずこちらへ向かってくるため、おそらくA地点付近で遭遇するはず。ドラグーンの移動距離は6マスなので、7〜8マス離れた地点から先手を取ろう。ドラグーンは総HPが50%以下になると撤退するので、撃墜を狙うなら胴体を攻撃、そうでないなら強力な格闘武器を持つ左腕を先に破壊しよう。スキルで狙うパーツを絞るのがポイントだ。



⬅ドラグーンはスタンとファーストのスキルを持つ強敵。できれば遠距離攻撃だけで撤退させたい。

ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／武装・右手／武装			左肩／武装・右肩／武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	Armored Car	21	50	—	MG(5×9)	99	1-1	—	—	—	14	18	13	15
	Attacker	312	—	—	—	—	—	—	—	—	Skill: —			
❷	PRISOMEA	21	132	78	Arm(1×22)	99	1-1	—	—	—	14	18	13	15
	Attacker	930	78	108	MG(5×11)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
敵増援ユニット														
❸	X-24	25	145	90	RD(1×90)	99	9-9	SH(21)	—	—	24	16	13	16
	Dragoon	1875	90	120	Arm(1×27)	99	1-1	SH(21)	—	—	Skill: Stun Lv2／First Lv2			

MISSION 34 要塞

ダークナイトの手引きにより、ストームは要塞化された工場を攻撃。だがそこには、仲間の裏切りを見抜いた別のヴァンパイアズが待ちかまえていた。

勝利条件	全てのコンテナの破壊		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	8(1)	クリア報酬	H$3000	最大撃破ボーナス	H$10824

友軍ユニット WAP(ダークナイト)
※敵ユニットを1機撃墜すると出現

コ…コンテナ

※敵ユニットをいずれか2機撃墜すると、敵増援⑤が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■インターミッションがなく、ミッションまえにセーブ不可能
■ストーム、オッドアイの2名での任務
■敵ユニットを1機撃破するとダークナイト、2機撃破すると敵増援が出現

推奨属性防御 耐炎熱属性

直前のミッションからの連続ミッションで、開始まえにセットアップやセーブができない。ミッション33の開始まえに準備しておこう。出撃できるのはストームとオッドアイだけなので、戦闘よりもコンテナ破壊を優先しよう。

⬆ミッション33まえの格納庫で、あらかじめ装甲を耐炎熱属性にしておこう。

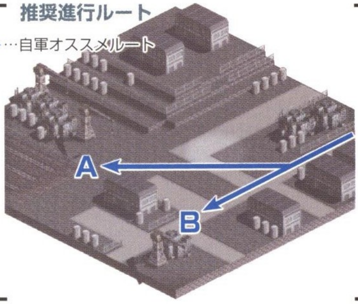
Tactics 基本戦略 敵ユニットよりも、コンテナの破壊を優先！

敵ユニットを1機撃墜すると友軍のダークナイトが現われ、もう1機敵ユニットを撃墜すると敵増援として❺のデーモンが出現する。

敵に比べて大幅に戦力が乏しいため、敵ユニットの全滅よりもコンテナ破壊を優先しよう。デーモンや❸はダークナイトを優先して狙うので、その間にA地点へストーム、B地点へオッドアイを向かわせてコンテナを破壊して回ろう。コンテナをすべて破壊すれば、たとえ敵ユニットが残っていてもミッションクリアになる。

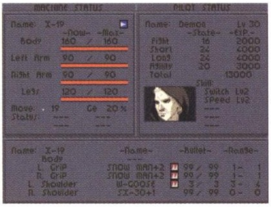
推奨進行ルート

→…自軍オススメルート



Point ポイント解説 胴体への集中攻撃がデーモン撃破のカギ

ダークナイトが撃墜されてしまうと、デーモンの矛先はストームたちへと向けられることになる。デーモンは1ターンに2回行動できるので、早いターンで自軍ユニットに接近し、強力な攻撃を仕掛けてくる。近距離スキルも取得しているので、近づかれるまえにガイドで遠距離から胴体を集中攻撃して早めの撃墜を心がけよう。



⬅デーモンは耐貫通属性。ガイドで狙うならライフルより肩装備の遠距離武器のほうが効果が高い。

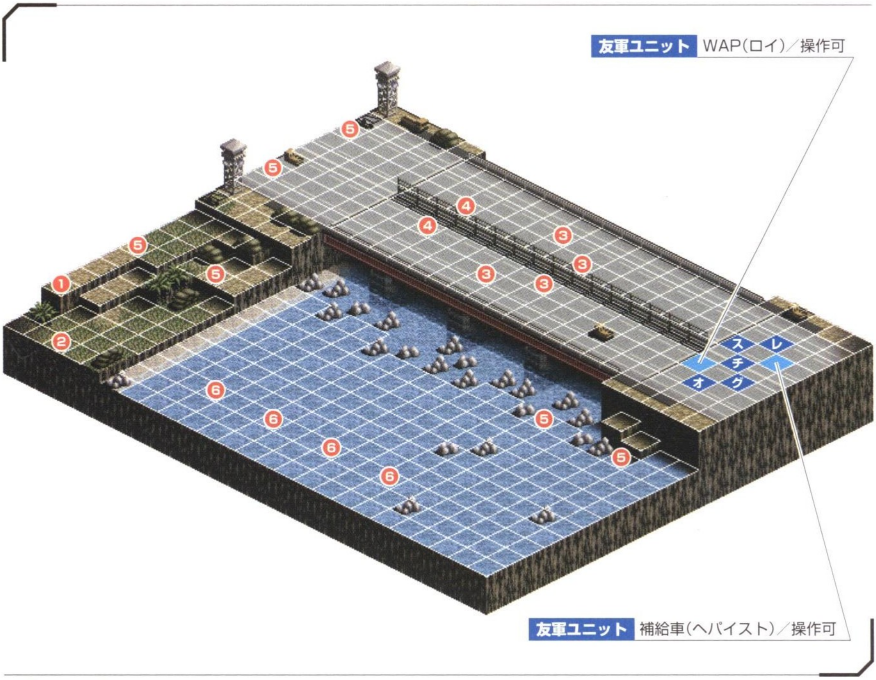
ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／武装・右手／武装			武器・盾 左肩／武装・右肩／武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	Armored Car	21	50	—	MG(5×9)	99	1-1	—	—	—	14	18	13	15
	Attacker	312	—	—	—		—	—	—	—	Skill: —			
❷	ZINC	21	162	102	Arm(1×25)	99	1-1	—	—	—	14	18	13	15
	Attacker	940	102	144	FT(1×61)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
❸	ZINC	21	162	102	Arm(1×25)	99	1-1	—	—	—	14	18	13	15
	Attacker		102	144	FT(1×61)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
❹	SAM Launcher	21	100	—	—	—	—	MS(2×37)	3	3-6	14	13	18	15
	Missileer	625	—	—	—	—	—	MS(2×37)	3	3-6	Skill: —			
敵増援ユニット														
❺	X-19	30	160	90	FT(1×68)	99	1-1	RK(3×30)	99	3-4	16	24	24	20
	Demon	2125	90	120	FT(1×68)	99	1-1	SH(21)	—	—	Skill: Switch Lv2／Speed Lv2			

MISSION 35 地獄の橋

敵拠点襲撃作戦の成功により、敵戦力の分断に成功。さらに敵の本拠地へと続く橋を制圧し、一気に最終作戦へとなだれ込むための足場固めとせよ。

勝利条件	全敵の撃墜			敗北条件	ストーム機の撃墜
敵ユニット出撃数	18	クリア報酬	H$10000	最大撃破ボーナス	H$15465



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■ロイ(ダークナイト)が友軍ユニットで登場

■ナンバーズはいずれかの機体の総HPが70%以下になると2機とも撤退

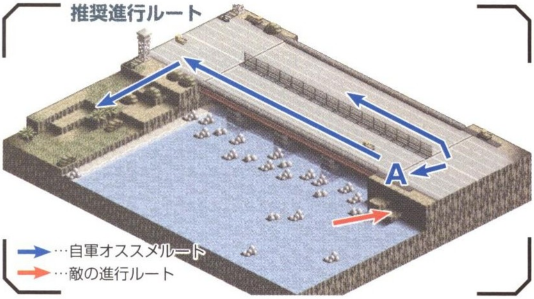
推奨属性防御 耐炎熱属性

格納庫に新パーツが追加されているので、ミッション開始まえに必ず確認し、WAPのセットアップをしておこう。マップの地形には川と橋とがある。両方の地形を行き来しづらいので、移動しやすい橋の上で戦うといい。

⬆ロイの肩装備であるミサイルのSLAYが、最大射程6と長く使い勝手がよい。

Tactics 基本戦略 敵軍に対し二正面作戦を展開する

敵ユニットはナンバーズを除いて、1ターン目から全機がこちらに向かってくる。部隊を2つに分け、1隊は川から上がってくる敵WAPとヘリをA地点付近で迎撃。もう1隊は川寄りの砲台❸を攻撃し、その場で橋を渡ってくる敵ユニットを迎え撃とう。どちらの敵も遠距離攻撃を多用してくるので、自軍ユニットにChaffを使って、受けるダメージをなるべく減らそう。



Point ポイント解説 ナンバーズを撃破するなら胴体を狙え！

ヘリや砲台をかたづけたら、2機のナンバーズとの戦闘に備え、補給車や回復アイテムで自軍ユニットのHPを回復させておこう。ナンバーズは、いずれも4マス以内に近づかないと動かない。安全に戦うなら、遠距離攻撃で一気に倒すといい。どちらかの総HPが70％以下になると、もう1機も撤退するので、撃墜を狙うなら胴体のみに的を絞ろう。

⬅撃墜を狙うなら、デーモンより回避能力が低く、胴体のHPも低いドラグーンを先に攻撃しよう。

ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／右手 武装			武器・盾 左肩／右肩 武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	X-19	30	160	90	FT(1×68)	99	1-1	RK(3×30)	3	3-4	16	24	24	20
	Demon	2125	90	120	FT(1×68)	99	1-1	SH(21)	—	—	Switch Lv2／Speed Lv2			
❷	X-24	25	145	90	PB(1×90)	99	1-1	SH(21)	—	—	24	16	13	16
	Dragoon	2125	90	120	Arm(1×27)	99	1-1	SH(21)	—	—	Stun Lv2／First Lv2			
❸	TWIN FORSE	21	80	—	BZ(1×61)	99	1-4	—	—	—	14	18	13	13
	Remote	850	—	—	—	—	—	—	—	—	—			
❹	ZINC	21	162	108	MG(3×20)	99	1-1	—	—	—	14	18	13	15
	Attacker	940	108	144	MG(3×20)	99	1-1	—	—	—	—			
❺	RATMOUNT	21	168	102	Arm(1×25)	99	1-1	MS(2×37)	3	3-6	14	18	13	15
	Missileer	960	102	144	Arm(1×25)	99	1-1	MS(3×24)	3	3-6	—			
❻	HAH04 CASSOW	21	150	—	—	—	—	MS(2×37)	3	3-6	14	16	16	15
	Helicopter	575	—	—	MG(5×9)	99	1-1	—	—	—	—			

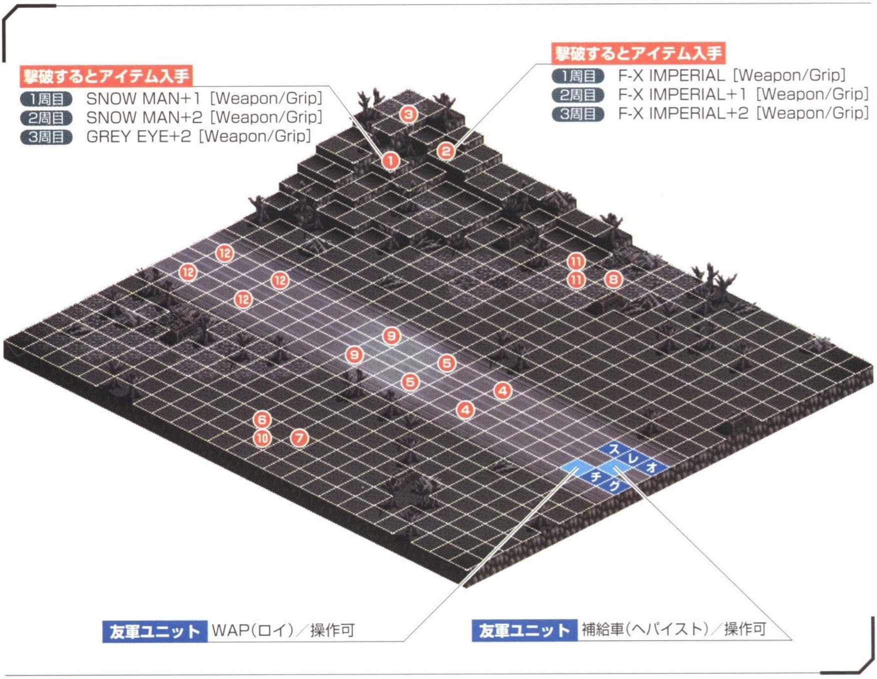
Skill: 2段目の Fight 列の値はパイロットの Skill 欄。

MISSION 36 ヴァンパイア

敵が切り札を戦場へ投入してくる。"B兵器"と呼ばれる機体が完成するまえに叩く必要があるため、部隊は作戦の変更を余儀なくされる。

勝利条件	ナンバーズの撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜／レイン機の撃墜

敵ユニット出撃数	19	クリア報酬	H$3000	最大撃破ボーナス	H$16167



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■ロイが友軍ユニットで登場

■X-00にはダメージを与えることは不可能

■デーモン機の撃墜でミッションクリア

推奨属性防御　耐貫通属性／耐炎熱属性

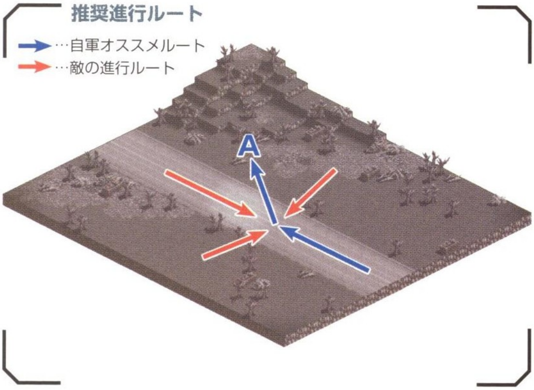
敵ユニットの約半数は炎熱属性の武器。よって基本は耐炎熱属性がよいが、近距離攻撃を得意とする自軍ユニットは、敵の反撃を考慮して耐貫通属性に設定しておこう。攻撃を受ける機会が多いので、回復アイテムも多めに持ちたい。

⬆デーモンを倒すとミッションクリアになる。ドラグーンから倒し、アイテム入手を狙おう。

Tactics 基本戦略 味方の消耗を抑え、手早く敵軍を倒していこう

まず自軍ユニットを前進させ、そのまま敵軍と戦闘を開始する。近寄ってきた⑫のヘリ部隊には耐貫通属性のストーム機を飛び込ませ、近距離攻撃を誘って反撃で撃破したい。また⑥、⑦、⑩の敵WAPは胴体を攻撃して短期決着を狙おう。⑧、⑪の大型機動兵器は脅威だが、移動距離が短く、囲まれる心配は少ないのであと回しでもかまわない。

平地の敵軍を全滅させたら補給や回復を行なってからA地点に移動。ナンバーズをおびき出し、丘を下りてきたところに攻撃を集中させて倒そう。



ユニットデータ

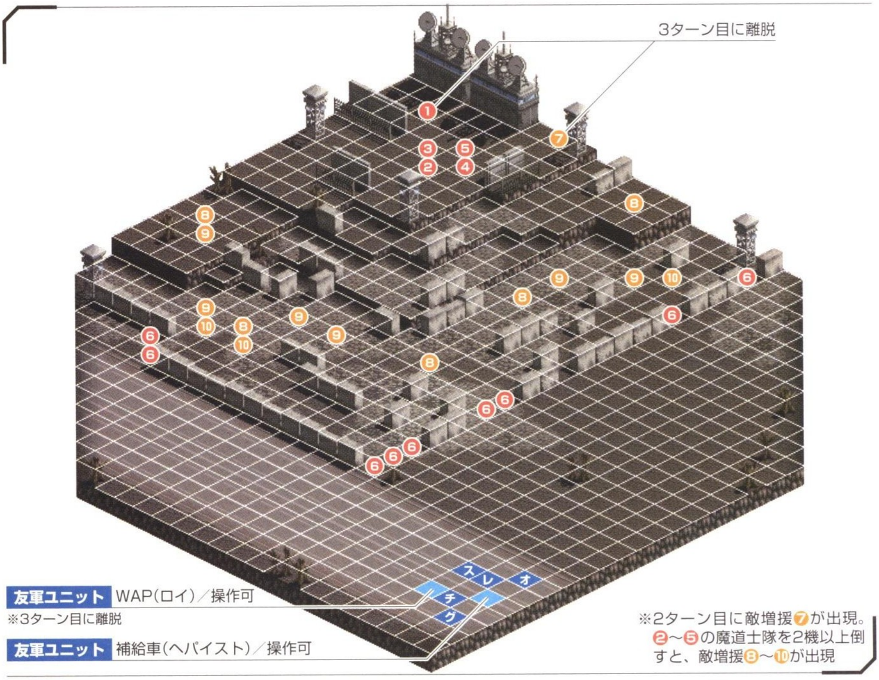
敵ユニット

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	左手／武装・右手／武装			左肩／武装・右肩／武装			Fight	Short	Long	Agility
①	X-19	30	160	90	FT(1×68)	99	1-1	RK(3×30)	99	3-4	16	24	24	20
	Demon	—	90	120	FT(1×68)	99	1-1	SH(21)	—	—	Switch Lv2／Speed Lv2			
②	X-24	25	145	90	PB(1×90)	99	1-1	SH(21)	—	—	24	16	13	16
	Dragoon	—	90	120	Arm(1×27)	99	1-1	SH(21)	—	—	Stun Lv2／First Lv2			
③	X-00	33	300	190	Arm(1×70)	99	1-1	—	—	—	28	9	9	48
	Unknown	—	190	240	Arm(1×70)	99	1-1	—	—	—	—			
④	Armored Car	21	50	—	MG(4×15)	99	1-1	—	—	—	14	18	13	15
	Attacker	312	—	—	—	—	—	—	—	—	—			
⑤	M.B.T	22	300	—	BZ(1×61)	99	1-4	—	—	—	14	18	16	15
	Attacker	575	—	—	—	—	—	—	—	—	—			
⑥	ZINC	21	162	108	MG(3×20)	99	1-1	—	—	—	14	18	13	15
	Attacker	940	108	144	MG(3×20)	99	1-1	—	—	—	—			
⑦	TYPE 67C	21	132	102	BZ(1×61)	99	1-4	—	—	—	14	18	13	15
	Attacker	980	108	132	MG(3×20)	99	1-1	—	—	—	—			
⑧	GLOSTER	24	120	70	MG(5×15)	99	1-1	—	—	—	13	20	20	15
	Attacker	2950	70	100	MG(5×15)	99	1-1	—	—	—	—			
⑨	SAM Launcher	20	100	—	—	—	—	MS(3×24)	3	3-6	13	13	18	15
	Missileer	625	—	—	—	—	—	MS(2×37)	3	3-6	—			
⑩	RATMOUNT	21	168	102	Arm(1×25)	99	1-1	MS(2×37)	3	3-6	14	13	18	15
	Missileer	960	102	144	Arm(1×25)	99	1-1	MS(3×24)	3	3-6	—			
⑪	GLOSTER	24	120	70	MG(5×15)	99	1-1	—	—	—	13	20	20	15
	Missileer	2950	70	100	MG(5×15)	99	1-1	—	—	—	—			
⑫	HAH04 CASSOW	21	150	—	—	—	—	MS(2×37)	3	3-6	13	16	16	15
	Helicopter	575	—	—	MG(5×9)	99	1-1	—	—	—	—			

MISSION 37 魔道士隊

B2試作機の逃亡先が判明。かつてヴァンパイアズのウィザードが守っていた敵要塞は、現在は放棄されているに等しいはずだったのだが……。

勝利条件	魔道士隊の撃墜／X-00の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜／レイン機の撃墜
敵ユニット出撃数	14(1、14)	クリア報酬	H$10000
最大撃破ボーナス	H$32930		



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

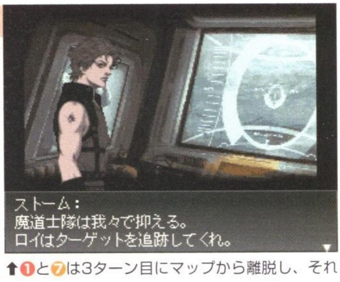
作戦遂行のポイント

■X-00は撃墜不可能

■14機の敵増援が出現後、全機撃墜か、3機以上倒した状態から4ターン経過するとミッションクリア

推奨属性防御 ＞ 耐貫通属性

マップの地形はすべて荒地。脚部をホバータイプにしておくと移動が容易になる。ナンバーズ4機を同時に相手にすることになるので、FlashやAcidを持っていくと便利。Repair Lも各機2、3個は所持しておきたい。

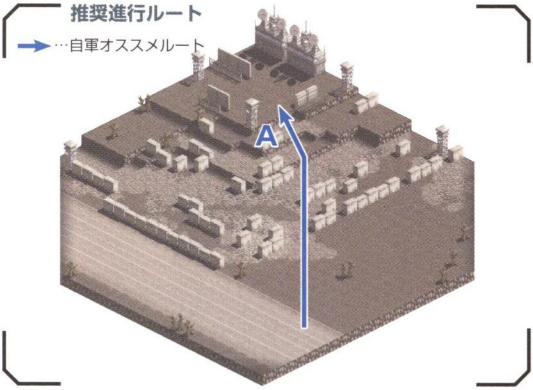


↑①と⑦は3ターン目にマップから離脱し、それを追いかけて友軍ユニットのロイも離脱する。

Tactics 基本戦略 包囲網をかいくぐり、生き残ることが最優先！

ナンバーズは、自軍ユニットがA地点へ足を踏み入れると近づいてくる。近づいてきたところをFlashで足止めし、動きを止めて攻撃しよう。Chaffを使っていることがあるので、遠距離攻撃をするまえに確認を忘れないようにしたい。

ナンバーズを2機撃墜すると、自軍ユニットを包囲するように敵増援が出現する。敵の数は多いが、敵増援のうち3機を撃墜すれば、その4ターン後にミッションクリアになる。それまで撃墜されないように守りに徹しよう。



ユニットデータ

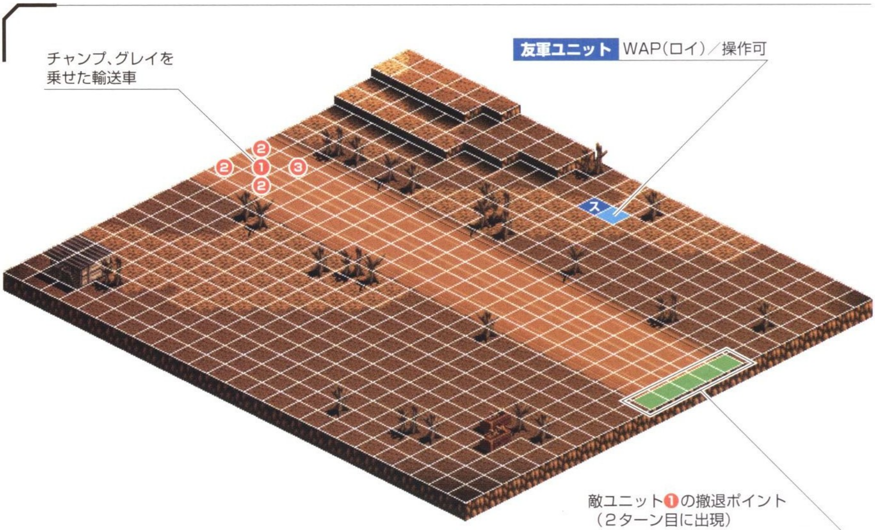
No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／右手 武装			左肩／右肩 武装			Fight	Short	Long	Agility／Skill
敵ユニット														
1	X-00	33	300	190	Arm(1×70)	99	1-1	−	−	−	28	9	9	48
	Unknown	−	190	240	Arm(1×70)	99	1-1	−	−	−	−			
2	X-11	30	160	112	RF(1×68)	99	2-4	−	−	−	18	24	24	18
	Necromancer	−	112	130	Arm(1×28)	99	1-1	SH(21)	−	−	Guide Lv2			
3	X-15	30	160	112	MG(3×24)	99	1-1	−	−	−	18	24	24	18
	Shaman	−	112	130	MG(3×22)	99	1-1	SH(21)	−	−	Switch Lv2／Speed Lv2			
4	X-18	30	160	112	PB(1×52)	99	1-1	SH(21)	−	−	24	18	24	18
	Druid	−	112	130	PB(1×52)	99	1-1	SH(21)	−	−	Double Lv2／First Lv2			
5	X-22	30	160	112	RF(1×68)	99	2-4	−	−	−	18	24	24	18
	Witch	−	112	130	Arm(1×28)	99	1-1	SH(21)	−	−	Guide Lv2			
6	TWIN FORSE	23	80	−	BZ(1×61)	99	1-4	−	−	−	14	23	14	16
	Remote	850	−	−	−	−	−	−	−	−	−			
敵増援ユニット														
7	HAH04 CASSOW	23	150	−	−	−	−	−	−	−	14	23	14	16
	Attacker	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−			
8	ZINC	23	162	108	MG(3×20)	99	1-1	−	−	−	14	23	14	16
	Attacker	940	108	144	MG(3×20)	99	1-1	−	−	−	−			
9	GLOSTER	23	120	70	MG(5×15)	99	1-1	−	−	−	14	23	14	16
	Attacker	2950	70	100	MG(5×15)	99	1-1	−	−	−	−			
10	RATMOUNT	23	168	102	Arm(1×25)	99	1-1	MS(2×37)	3	3-6	14	14	23	16
	Missileer	960	102	144	Arm(1×25)	99	1-1	MS(3×24)	3	3-6	−			

MISSION 38 救出

囚われた4人の仲間を救うため、ストームは司令に傭兵契約の解除を申し出る。だが逆に、ファルコンは仲間の救出を後押ししてくれるのだった。

勝利条件	車輌以外の全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜／敵車輌の撤退

敵ユニット出撃数	5	クリア報酬	H$0	最大撃破ボーナス	H$3660



MISSIONクリア報酬パーツ	
1周目	GODWIT+1 [Legs]
2周目	GAVEL [Body]
3周目	GIGAS [Body]

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■ロイが友軍ユニットとして登場
■チャンプ、グレイを乗せた輸送車輌には攻撃不可
■敵WAPは輸送車輌を護衛しながら移動

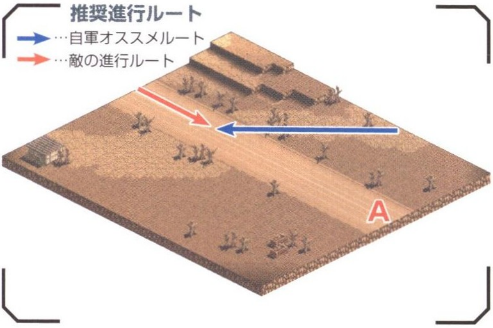
推奨属性防御 耐貫通属性

レインは負傷が癒えず、ミッションに参加できない。代わりにロイが友軍で登場する。捕虜を乗せた輸送車輌を敵の手から強奪するため、移動力が重要になる。移動力の高いホバータイプのGODWITなどがオススメだ。

⬆ロイ機の肩装備は、射程の長いCERES。敵に近づくことなく攻撃が可能だ。

Tactics 基本戦略 敵の進路を塞いでしまおう

輸送車輌の❶にはこちらから攻撃できないが、向こうからも攻撃はしてこない。ただひたすらA地点を目指して移動するだけなので、進路上に自軍ユニットを移動させて輸送車輌を取り囲み、足止めをしよう。護衛の敵WAPへは、射程内に入っているなら遠距離攻撃をして少しでもダメージを与えておき、隣接したら反撃でもダメージを与えよう。敵ユニットは4機のみで敵増援も出現しないので、輸送車輌の動向さえ見誤らなければ、クリアはそれほど難しくないはずだ。



⬆進路を塞がれた輸送車輌は、左右へ迂回して進まざるを得ない。その間に護衛の敵WAPをせん滅しよう。

Point ポイント解説 ショットガンを持つ敵WAPを優先的に破壊せよ！

敵のなかで警戒しなくてはならないのが、衝撃属性のショットガンを装備した❸。自軍ユニットの属性防御は耐貫通属性がオススメだが、この❸からは手痛いダメージを受けてしまう。❸を優先して狙い、攻撃を受けるまえに倒してしまいたい。❷はマシンガンを装備しているので、耐貫通属性ならそれほど被害を受けることはないはずだ。

⬅武器を装備している腕を優先して破壊すれば、反撃も怖くなくなり、かなり戦いやすくなる。

ユニットデータ

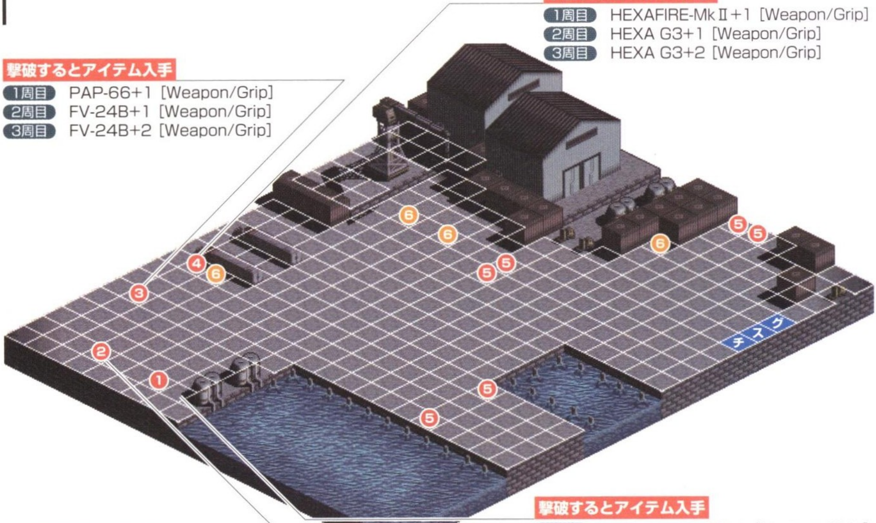
No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／武装・右手／武装				左肩／武装・右肩／武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット															
❶	Armored Car	23	50	—	MG(3×22)		99	1-1	—	—	—	14	23	14	16
	Attacker	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—			
❷	ARPEGGIO	23	144	96	MG(3×19)		99	1-1	—	—	—	14	23	14	16
	Attacker	915	96	144	Arm(1×25)		99	1-1	—	—	—	—			
❸	ARPEGGIO	23	144	96	SG(6×5)		99	1-1	—	—	—	14	23	14	16
	Attacker	915	96	144	Arm(1×25)		99	1-1	—	—	—	—			

MISSION 39 錯綜

ロイの必死の調査により、オッドアイとヘパイストの居場所が判明する。同時に、ヴァンパイアズに奇妙な動きが見られるという情報も伝わるが……。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜

敵ユニット出撃数	10(4)	クリア報酬	H$0	最大撃破ボーナス	H$16770



※3ターン目に敵増援⑥が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■作戦参加者はストーム、チャンプ、グレイの3人
■3ターン目に敵増援が出現
■敵増援は暴走して敵味方関係なく攻撃

推奨属性防御 耐貫通属性

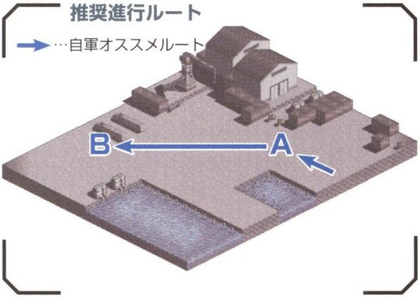
敵の武装は貫通武器ばかりなので、3機とも耐貫通属性で統一する。それでも敵の数が多く、ダメージは蓄積していくので、回復アイテムをできるだけ多く装備し、FlashやAcidも1、2個ずつ持っていこう。

⬆暴走した敵WAPは、ナンバーズへ攻撃を仕掛ける。消耗したところを狙って撃破しよう。

Tactics 基本戦略 敵増援出現と同時に回復しながら進軍

まずはA地点までストーム機とチャンプ機を先行させる。3ターン目までに❺を2、3機まで減らしておきたい。遠距離攻撃で先制してダメージを与えておき、接近されたら近距離攻撃で撃墜しよう。

3ターン目に敵増援が現われるが、暴走してナンバーズや❺の大型機動兵器を攻撃し始める。すると、敵ユニットの目標が自軍ユニットからそれるので、その隙に回復アイテムでダメージを回復しながらB地点を目指す。B地点に着いたら、❻の攻撃で消耗したナンバーズを集中攻撃で順番に倒していこう。



Point ポイント解説 ナンバーズは必ずストーム隊で撃破しよう

ナンバーズを撃墜すると、パーツを入手できる。いずれも非常に高性能な武器だが、❻に撃墜されると入手できなくなる。B地点付近でナンバーズのWAPが攻撃されるのを待ち、タイミングを見計らって撃破したい。なお、魔道士隊の機体には自己修復能力があるので、パーツを破壊しても徐々に回復してしまう。確実に撃墜するなら胴体を狙おう。

←❶、❷は❻と戦闘しないことが多い。Flashを使って無力化し、その間に撃墜しよう。

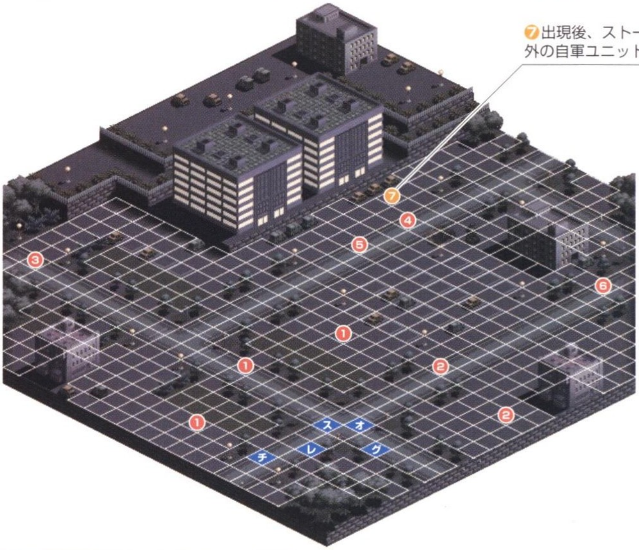
ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP		武器・盾							パイロット能力			
	マシン名	Lv	Body	L.Arm	左手／武装				左肩／武装			Fight	Short	Long	Agility
	パイロット名	報酬	R.Arm	Legs	右手／武装				右肩／武装			Skill			
敵ユニット															
❶	X-11	30	160	112	RF(1×68)		99	2-4	－	－	－	18	24	24	18
	Necromancer	2500	112	130	Arm(1×28)		99	1-1	SH(21)	－	－	Guide Lv2			
❷	X-18	30	160	112	PB(1×50)		99	1-1	SH(21)	－	－	24	18	24	18
	Druid	2500	112	130	PB(1×50)		99	1-1	SH(21)	－	－	Double Lv2／First Lv2			
❸	X-15	30	160	112	MG(3×24)		99	1-1	－	－	－	18	24	24	18
	Shaman	2500	112	130	MG(3×22)		99	1-1	SH(21)	－	－	Switch Lv2／Speed Lv2			
❹	X-22	30	160	112	RF(1×68)		99	2-4	－	－	－	18	24	24	18
	Witch	2250	112	130	Arm(1×28)		99	1-1	SH(21)	－	－	Guide Lv2			
❺	CLINTONTYPE	23	310	－	MG(3×19)		99	1-1	－	－	－	14	24	13	15
	Attacker	500	－	－	－		99	－	－	－	－	－			
敵増援ユニット															
❻	TYPE67	23	132	96	CN(2×34)		99	1-1	－	－	－	14	24	13	15
	Attacker	1005	96	132	CN(2×34)		99	1-1	－	－	－	－			

MISSION 40 記憶

敵の本拠地はグレイロック。医療施設にオッドアイたちのみならず、敵の首領の存在も確認された。仲間の救出、及び敵組織の壊滅作戦を遂行する。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜
敵ユニット出撃数	9(1)	クリア報酬	H$5000
最大撃破ボーナス	H$14060		



MISSIONクリア報酬パーツ	
1周目	KAGIROI [Weapon/Grip]
2周目	KAGIROI+1 [Weapon/Grip]
3周目	KAGIROI+2 [Weapon/Grip]

※最初に出現している全敵ユニットを撃墜すると敵増援⑦が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

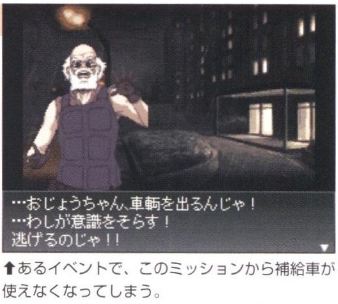
■レインとオッドアイが戦線へ復帰

■敵全滅後に敵増援が出現

■リッチ出現後、ストーム以外の自軍ユニットは撤退

推奨属性防御 ▶ 耐貫通属性

格納庫に新パーツが追加されている。セットアップできるのは3人だけだが、事前にチェックしておこう。なお、ストームはリッチと1対1で戦うことになるので、回復アイテム以外に、FlashやAcidも持たせておこう。

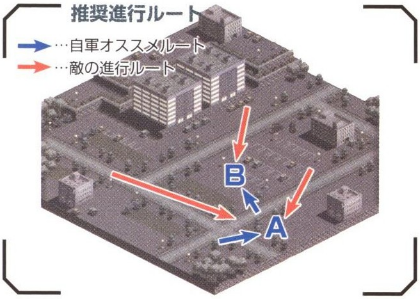


⬆あるイベントで、このミッションから補給車が使えなくなってしまう。

Tactics 基本戦略 敵を引き寄せながらの迎撃戦を展開

ミッション開始後はA地点へ向かい、遠距離武器を装備した❷の敵WAPを急いで撃破する。残りの敵WAPは射程が1なので、A地点に陣取り、近づいてきたところを迎撃していこう。

敵ユニットが残り1機になったら、❹の出現に備えてストーム機のHPを回復させておく。❹は1ターンに2回行動をするユニット。B地点で待機し、近づいてきたところをFlashで動きを封じて攻撃しよう。なお、❹出現後5ターンが経過するとミッション失敗になるので速攻を心がけよう。



Point ポイント解説 セットアップできない2機を守ろう

レインとオッドアイは、ミッション37以来の戦線復帰になる。この間、セットアップできなかったので、機体の性能が少し低い。❶との戦いでも苦労することもあるので、あまり前へは出さず遠距離攻撃中心で戦わせよう。敵はレイン機を狙ってくる。それを逆手にとってA地点付近を往復させ、つられて移動する敵を、ストームたちで撃墜していこう。

⬅ストームたちを、レインやオッドアイと敵との間に割り込ませ、敵の攻撃から守ろう。

ユニットデータ

No./属性	マシン名/パイロット名	Lv/報酬	HP Body/R.Arm	HP L.Arm/Legs	武器・盾 左手/右手 武装			左肩/右肩 武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	ORGEL	24	150	108	MG(3×22)	99	1-1	—	—	—	13	26	14	15
	Attacker	990	108	120	Arm(1×35)	99	1-1	—	—	—	—			
❷	ZEROA	25	156	108	Arm(1×30)	99	1-1	—	—	—	15	14	25	17
	Missileer	1045	108	120	Arm(1×30)	99	1-1	MS(3×25)	2	4-8	—			
❸	X-00a	24	300	190	Arm(1×70)	99	1-1	—	—	—	26	13	14	15
	Attacker	1625	190	240	Arm(1×70)	99	1-1	—	—	—	—			
❹	X-00b	24	300	190	Arm(1×70)	99	1-1	—	—	—	26	13	14	15
	Attacker	1625	190	240	Arm(1×70)	99	1-1	—	—	—	—			
❺	X-00c	24	300	190	Arm(1×70)	99	1-1	—	—	—	26	13	14	15
	Attacker	1625	190	240	Arm(1×70)	99	1-1	—	—	—	—			
❻	X-00d	24	300	190	Arm(1×70)	99	1-1	—	—	—	26	13	14	15
	Attacker	1625	190	240	Arm(1×70)	99	1-1	—	—	—	—			
敵増援ユニット														
❼	X-20	28	160	112	MG(3×24)	99	1-1	SH(21)	—	—	14	26	22	15
	Rich	2500	112	130	RD(1×42)	99	1-1	—	—	—	Switch Lv2/Speed Lv2			

(Skill: second row of each unit's pilot ability columns)

性能の違いがすぐわかる

格納庫最新パーツリスト4

MISSION 27 〜 MISSION 40

ミッション40までは多彩な武器やパーツが追加される。WAPを構成するパーツは、出力やHPを重視して購入。武器は性能の近いマシンガンが多数追加されるが、オススメは、ミッション35から購入できるARTASSAUT G。攻撃力と命中率のバランスが良い高性能の武器だ。

Weapon ▸ Hand Grip

種別	武器名	攻撃力		総攻撃力	命中率	射程	重量	販売開始時期
MG	GRAVE II	4×14		56	74	1	28	ミッション28まえ
	URANIO	3×19		57	74	1	26	
	CEMETERY-10	4×15		60	74	1	30	
	PAP-66	3×22		66	74	1	30	ミッション35まえ
	GREY EYE	3×22		66	76	1	32	
	ARTASSAUT G	3×25		75	74	1	40	
	MOSTRO III	4×18		72	74	1	20	ミッション40まえ
	BLACK STAR	4×19		76	74	1	32	
SG	CIRCULAR	6×13		78	88	1	44	ミッション40まえ
RF	IBIS II	1×58		58	82	2-4	43	ミッション28まえ
	HEXAFIRE-Mk II	1×66		66	84	2-4	48	ミッション35まえ
	WINEE-RR	1×75		75	82	2-4	49	ミッション40まえ
FT	HOT DOG	1×61		61	80	1	28	ミッション28まえ
	SNOW MAN	1×66		66	82	1	40	ミッション35まえ
BZ	BE-11	1×59		59	60	1-4	38	ミッション28まえ
	BANISH	1×61		61	60	1-4	40	
	THUNDER BOLT	1×74		74	61	1-4	40	ミッション40まえ
GR	IGUCHI T702	1×64		64	61	1-4	32	ミッション35まえ

Weapon ▸ Shoulder

種別	武器名	攻撃力		総攻撃力	命中率	射程	弾数	重量	販売開始時期
MS	SKULL	3×24		72	80	3-6	3	64	ミッション28まえ
	SLAY	2×37		74	80	3-6	3	64	
	DONKEY DX	3×25		75	80	4-8	2	70	ミッション35まえ
	WILD GOOSE	3×30		90	80	3-4	3	74	
	CERES	2×47		94	82	6-8	2	70	
	CRANE	3×32		96	80	3-6	3	80	ミッション40まえ
RK	PROBATON	3×30		90	80	3-6	3	76	ミッション40まえ
SH	FIRE WALL	(22)	—	—	—	—	—	26	ミッション28まえ
	WS-14B	(27)	—	—	—	—	—	28	ミッション40まえ

Body

パーツ名	HP	防御力	出力	重量	販売開始時期
TYPE 65	132	40	300	66	ミッション28まえ
PRISOMEA	132	40	360	60	
ARPEGGIO	144	40	300	70	
WILD GOAT	156	40	320	76	
ZINC	162	42	300	80	

Body

パーツ名	HP	防御力	出力	重量	販売開始時期
PROZION	120	44	400	70	ミッション35まえ
PIOUS	120	40	440	60	
TYPE 67	132	42	360	70	
ORGEL	150	42	340	76	
ZEROA	156	44	360	75	
RATMOUNT	168	42	300	82	
BLIZZAIA	180	46	300	80	
PERZEA	156	48	420	74	ミッション40まえ
TYPE 67C	168	46	330	78	
FLUGEL	174	46	320	80	
BLIZZAIA II	204	48	320	90	

Arm

種別	パーツ名	HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	総攻撃力	命中補正率	販売開始時期
Arm	PRISOMEA	78	40	86	38	1×22	22	82	ミッション28まえ
	ARPEGGIO	96	40	68	48	1×25	25	86	
	ZINC	102	42	78	48	1×25	25	80	
	PROZION	72	50	84	48	1×20	20	84	ミッション35まえ
	PIOUS	84	45	70	34	1×25	25	80	
	ORGEL	108	46	70	58	1×35	35	80	
	ZEROA	108	48	80	50	1×30	30	80	
	BLIZZAIA	132	50	76	64	1×35	35	76	
	PERZEA	96	50	82	50	1×25	25	82	ミッション40まえ
	FLUGEL	132	46	70	68	1×35	35	82	
	BLIZZAIA II	144	48	78	70	1×35	35	80	
MG	WILD GOAT	108	40	68	50	3×20	60	72	ミッション28まえ
	RATMOUNT	120	44	72	62	4×17	68	74	ミッション35まえ
	TYPE 67C	108	48	72	60	2×37	74	74	ミッション40まえ
	VAMPIRE	130	44	78	90	5×14	70	78	
BZ	SPHINX	100	44	70	70	1×58	58	70	ミッション35まえ
CN	TYPE 65	84	40	70	46	3×20	60	74	ミッション28まえ
	TYPE 67	96	48	70	54	2×34	68	74	ミッション35まえ

Legs

種別	パーツ名	HP	防御力	出力	移動力	重量	販売開始時期
ノーマル	PRISOMEA	108	38	0	18	44	ミッション28まえ
	TYPE 65	114	39	0	18	54	
	ZINC	144	38	0	14	50	
	PIOUS	96	50	0	20	45	ミッション35まえ
	TYPE 67	114	44	0	16	54	
	PROZION	116	44	0	18	50	
	ZEROA	120	42	0	16	58	
	BLIZZAIA	144	40	0	14	60	
	TYPE 67C	132	48	0	16	70	ミッション40まえ
	PERZEA	132	48	0	18	60	
	BLIZZAIA II	180	46	0	16	80	
タンク	WILD GOAT	138	36	25	16	64	ミッション28まえ
	GAROLE II	80	44	5	16	45	
	RATMOUNT	156	40	30	12	70	ミッション35まえ
ホバー	ARPEGGIO	120	38	0	18	78	ミッション28まえ
	ORGEL	120	42	0	16	80	ミッション35まえ
	GODWIT	110	38	0	20	80	
	FLUGEL	156	46	0	16	100	ミッション40まえ

Computer

パーツ名	格闘	近距離	遠距離	回避	販売開始時期
Eclair	70	66	66	70	ミッション28まえ
BHCTA	64	70	72	66	
ВЁГА	72	68	68	72	
Erfolg	68	72	72	68	
Hapsis	72	72	72	72	ミッション35まえ
Fraxion	76	74	70	68	
Ordeina	70	74	74	70	
Verseau	72	78	76	70	
Glans	99	53	99	53	
Potencia	53	99	53	99	
Mezzo	96	72	72	72	ミッション40まえ
Eicos	72	96	72	72	
Elwakt	72	72	96	72	
Alga	72	72	72	96	
Proximo	80	80	80	80	

Back Pack

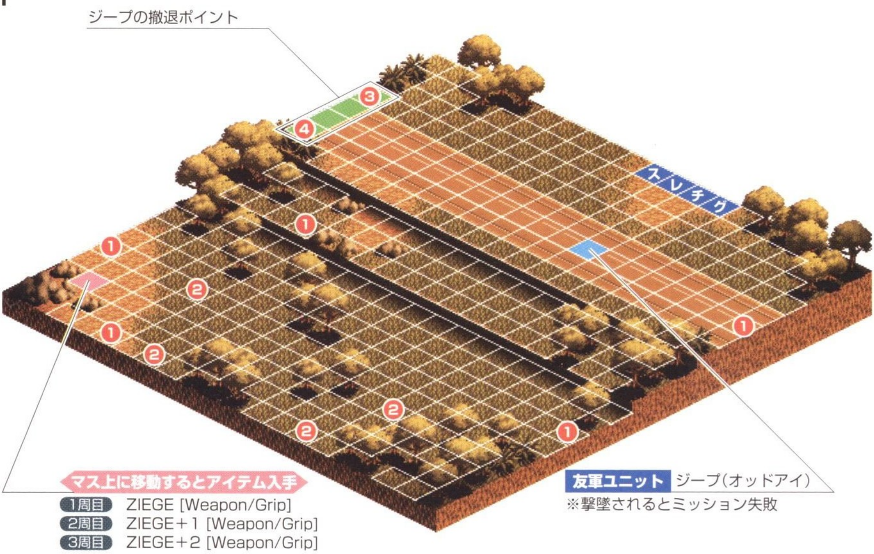
パーツ名	アイテム	射程	出力	重量	販売開始時期
Elephas	3	1	60	10	ミッション35まえ
Bison	3	2	70	10	ミッション40まえ

MISSION 41 残党排除

傭兵基地の突然の解体により、ストームたちは行き場を失った。ロイの計らいで残党の掃討任務に就くが、偶然敵に追われるオッドアイと遭遇する。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜／オッドアイ機の撃墜

敵ユニット出撃数	11	クリア報酬	H$0	最大撃破ボーナス	H$11955



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■ジープで逃走するオッドアイを撤退ポイントまで護衛
■オッドアイは撤退ポイント到達後に戦線を離脱
■マップ内でパーツを入手可能

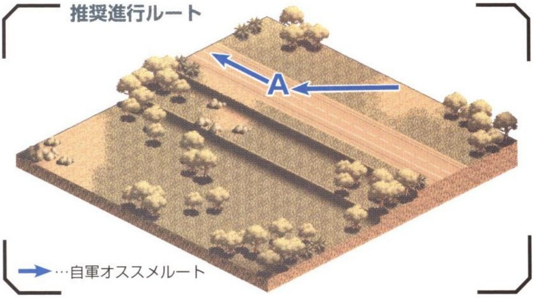
推奨属性防御 耐貫通属性

　このミッションは、オッドアイのジープを守ることが必須となる。セットアップで移動力のある脚部にして、常にジープに隣接できるようにしたい。大型機動兵器の攻撃を抑えるためにFlashを数個準備しておくと便利だ。

⬆修理ができる背部のRiffが格納庫に追加されている。最低でも1機には装備させておきたい。

Tactics 基本戦略 ジープに全力で近づいて守ろう

オッドアイのジープは、攻撃を受けた時点で撃墜される可能性が非常に高い。撤退ポイントへ逃がすには、周囲を自軍ユニットで囲ってしまうのがベスト。A付近で接近してくる❹は遠距離武器を装備しているので、先に右腕を破壊したい。また、ジープにChaffを使って撃墜される確率を少しでも減らそう。ジープを逃がしたら、残りの敵を撃破していこう。



Point ポイント解説 移動力のある脚部のセットアップが重要

ジープを護衛するには、確実に追いつける移動力が必要。そのために脚部はホバータイプのGODWITに統一するといいだろう。

護衛時に注意したい敵ユニットは❸と❹。先制して倒せるならそれに越したことはないが、❸はHPが高いので護衛しながらの撃墜は難しい。Flashで動きを止め、その間にジープを逃がすのが得策だ。

←❸は普通に戦っても手強い相手。遠距離攻撃でHPを減らし、衝撃属性の近距離武器で撃墜しよう。

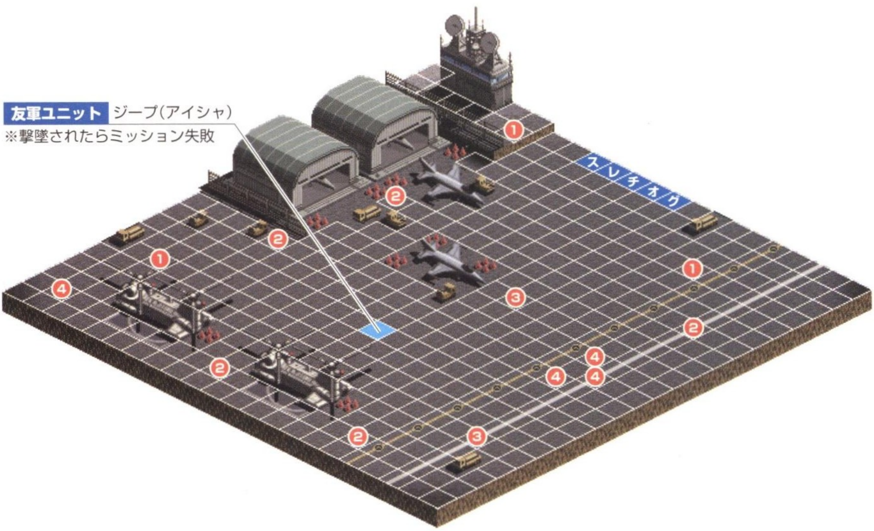
ユニットデータ

No./属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／武装 右手／武装				左肩／武装 右肩／武装				パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility／Skill
敵ユニット																
❶	ORGEL	25	150	108	MG(3×22)		99	1-1	−		−	−	14	27	14	16
	Attacker	990	108	120	Arm(1×35)		99	1-1	−		−	−	−			
❷	ORGEL	25	150	120	MG(4×17)		99	1-1	−		−	−	14	27	14	16
	Attacker	990	120	120	MG(4×17)		99	1-1	−		−	−	−			
❸	BANYAN	25	450	−	MG(3×29)		99	1-1	−		−	−	14	27	14	16
	Attacker	2000	−	−	BZ(1×86)		99	1-6	−		−	−	−			
❹	ZEROA	25	156	108	Arm(1×30)		99	1-1	−		−	−	15	14	25	17
	Missileer	1045	108	120	Arm(1×30)		99	1-1	MS(3×25)		2	4-8	−			

MISSION 42 アイシャ

オッドアイが救出した少女は、敵に研究を強いられていた脳医学者だった。彼女の身柄を島から本国へ移送する。ストーム隊は空港まで護衛せよ。

勝利条件	全敵の撃墜			敗北条件	ストーム機の撃墜／アイシャ機の撃墜
敵ユニット出撃数	14	クリア報酬	H$0	最大撃破ボーナス	H$12200



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■アイシャの乗ったジープは指示不能
■敵WAPは全機ストームを狙って行動
■ジープを狙う敵ヘリは4ターン目から行動を開始

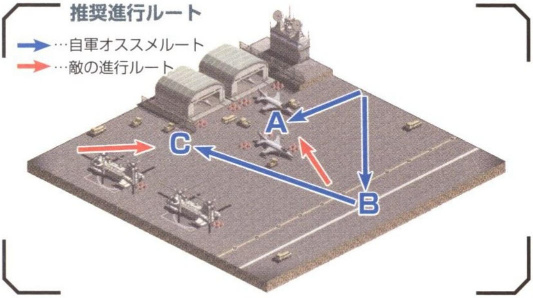
推奨属性防御 耐貫通属性

役割分担が重要なミッション。ストーム機とレイン機は耐貫通、チャンプ機は耐炎熱属性で出撃。オッドアイ機とグレイ機にはRiffを装備させ、修理、補給が可能なセットアップにしておく。ジープに使用するChaffも所持しておこう。

⬆ストーム機についてくる友軍ジープの回復用に、ストーム機に回復アイテムを持たせよう。

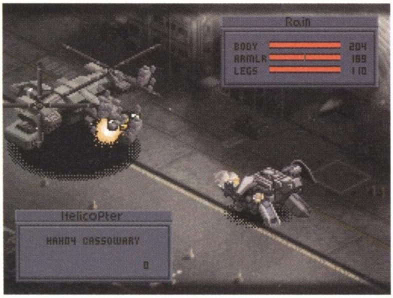
Tactics 基本戦略 ストーム機の戦闘は反撃のみで

アイシャはミッション開始直後からストーム機に向かって進み、以後隣接した場所にとどまるようになる。アイシャを狙ってくる❹のヘリから守るために、ストーム機をA地点で待機させ、チャンプ機やグレイ機にB地点のヘリを撃墜させせよう。敵WAPはストーム機を優先して狙ってくるので、ストーム機は接近してくる敵にのみ反撃で攻撃し、自軍フェイズでは回復に回るといい。



Point ポイント解説 ヘリの撃墜が最優先

❹のヘリを倒してしまえば、アイシャを狙う敵はいなくなる。ヘリが移動を始める4ターン目までに遠距離攻撃で撃墜しておきたいが、ヘリに攻撃が届かないユニットはChaffをジープに使って少しでも生存率を上げておこう。B地点のヘリをすべて撃墜したら、C地点で残ったヘリを迎撃。ヘリ全滅後は、ストーム機の援護をしながら敵WAPを各個撃破しよう。



⬅ヘリは1ターンに9マス移動し、遠距離武器も装備している。近づかれるまえに、速攻で撃墜したい。

ユニットデータ

敵ユニット

No./属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	左手／武装・右手／武装			左肩／武装・右肩／武装			Fight	Short	Long	Agility
❶	ORGEL	25	150	108	Arm(1×35)	99	1-1	–	–	–	14	14	27	16
	Attacker	990	108	120	RF(1×66)	99	2-4	–	–	–	Skill: –			
❷	ORGEL	25	150	108	Arm(1×35)	99	1-1	–	–	–	14	27	14	16
	Attacker	990	108	120	MG(3×22)	99	1-1	–	–	–	Skill: –			
❸	ORGEL	25	150	108	Arm(1×35)	99	1-1	–	–	–	14	27	14	16
	Attacker	990	108	120	FT(1×66)	99	1-1	–	–	–	Skill: –			
❹	HAH04 CASSOW	27	150	–	–	–	–	–	–	–	15	22	22	17
	Helicopter	575	–	–	MG(5×9)	99	1-1	MS(3×25)	2	4-8	Skill: –			

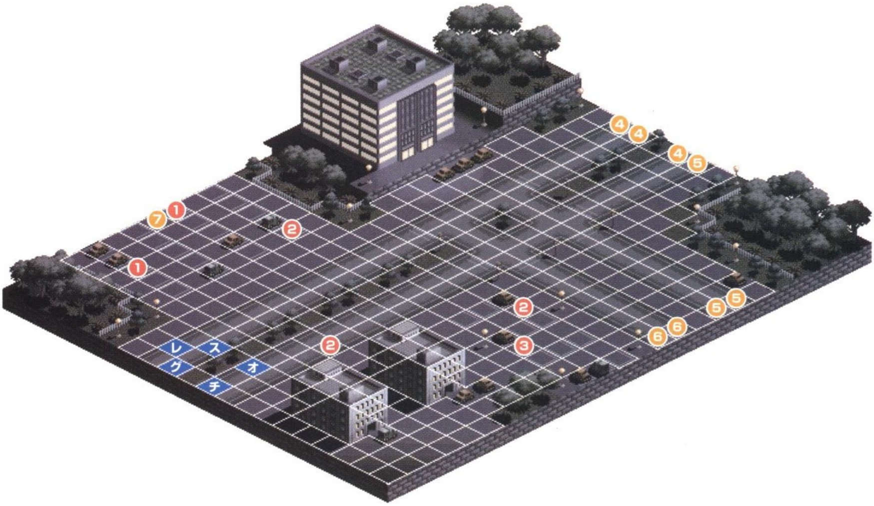
ミッション42 アイシャ

MISSION 43 深夜の救出任務

アイシャの行方は依然として掴めない。かろうじて得た「白衣を着た研究者たちを見た」という手がかりをもとに、救出へ繋がる道を模索する。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜

敵ユニット出撃数	6(9)	クリア報酬	H$0	最大撃破ボーナス	H$15015



※最初に出現している全敵ユニットを撃墜すると敵増援❹〜❼が出現

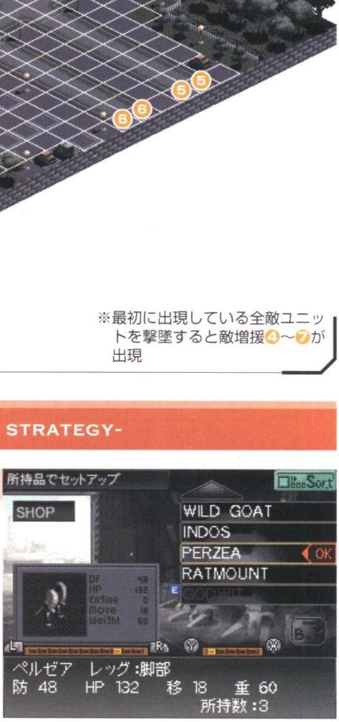
作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

- ■市街地戦で建物などの障害物を利用可能
- ■初期配置の敵全滅で敵増援が出現
- ■最大射程8の武器を装備している敵が存在

推奨属性防御　耐貫通属性 ／ 耐炎熱属性

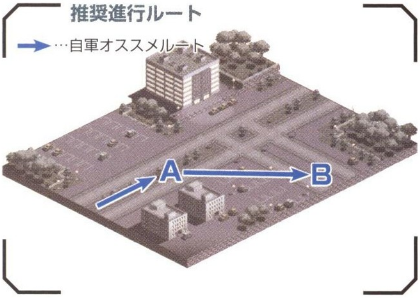
敵は強力な貫通属性の近距離武器を装備している。近距離攻撃がメインの自軍WAPは、耐貫通属性にセットアップしよう。また1、2機は背部にRiffを装備し、パーツが破壊されても回復できるようにしておこう。



⬆長距離から攻撃してくる敵WAPに素早く接近できるように、脚部パーツは移動力を重視しよう。

Tactics 基本戦略 囲まれない位置で敵増援を出現させる

まずはA地点で近づいてくる敵を迎撃する。A地点の街路樹には1マス分の切れ目がいくつかあるので、そこで待ちかまえていれば、複数の敵機に囲まれにくくなり、近づいてくる敵機を1機ずつ各個撃破しやすい。そして、最初の敵ユニットの数が残り1機になったら、敵ユニットの両腕を破壊し、B地点まで誘導してから自軍フェイズで撃墜しよう。こうすれば、そのあとに出現する敵増援に3方向から囲まれる心配がなくなる。あとは、近づいてくる敵増援を1機ずつ撃墜していこう。



Point ポイント解説 遠距離タイプは弾切れを狙う

特に気をつけたい敵は、遠距離武器を装備している❻と❼。特に❻は他の敵と一緒に移動してくるため、近距離戦を挑もうとすると複数の敵に囲まれる危険がある。そこで、❻が近づいてきたら、Chaffを自軍ユニットに使っておこう。❻は遠距離武器の弾数が2しかないので、2ターン攻撃をしのげば、Arm Punchしか武器がなくなり撃墜されにくくなる。

⬅敵はすべて右腕にしか武器を装備していない。複数の敵を相手にするなら、右腕を先に破壊しよう。

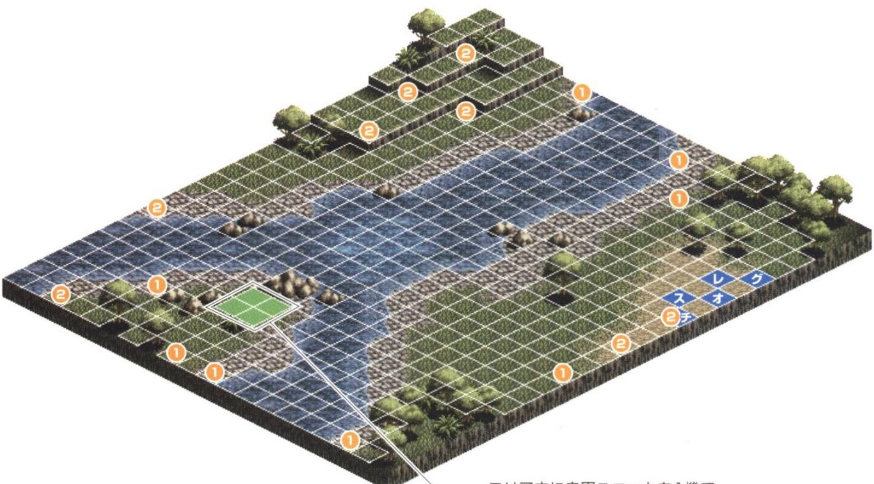
ユニットデータ

No./属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	左手／右手 武装	弾数	射程	左肩／右肩 武装	弾数	射程	Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	ORGEL	25	150	108	Arm(1×35)	99	1-1	—	—	—	14	14	27	16
	Attacker	990	108	120	RF(1×66)	99	2-4	—	—	—	Skill: —			
❷	ORGEL	25	150	108	Arm(1×35)	99	1-1	—	—	—	14	27	14	16
	Attacker	990	108	120	MG(3×22)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
❸	ORGEL	25	150	108	Arm(1×35)	99	1-1	—	—	—	14	27	14	16
	Attacker	990	108	120	FT(1×66)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
敵増援ユニット														
❹	ORGEL	25	150	108	Arm(1×35)	99	1-1	—	—	—	14	27	14	16
	Attacker	990	108	120	FT(1×66)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
❺	ORGEL	25	150	108	Arm(1×35)	99	1-1	—	—	—	14	14	27	16
	Attacker	990	108	120	RF(1×66)	99	2-4	—	—	—	Skill: —			
❻	ZEROA	25	156	108	Arm(1×30)	99	1-1	—	—	—	15	14	25	17
	Missileer	1045	108	120	Arm(1×30)	99	1-1	MS(3×25)	2	4-8	Skill: —			
❼	ZEROA	25	156	108	Arm(1×30)	99	1-1	—	—	—	15	14	25	17
	Missileer	1045	108	120	Arm(1×30)	99	1-1	MS(3×25)	2	4-8	Skill: —			

MISSION 44 捜索

アイシャのとっさの機転により、彼女の居場所の追跡が可能となる。アイシャ奪還作戦へ向かったストーム隊だったが、彼らを待っていたものは……。

勝利条件	全敵の撃墜			敗北条件	ストーム機の撃墜
敵ユニット出撃数	0(16)	クリア報酬	H$0	最大撃破ボーナス	H$16400



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■ストーム隊が川の中州へ到達すると敵増援が出現
■地形が河川なのでホバータイプが有効
■敵は全軍が一斉に行動を開始

推奨属性防御 耐衝撃属性 ／ 耐炎熱属性

敵軍の武器は、衝撃と炎熱属性のみ。自軍の近距離タイプは耐衝撃属性、遠距離タイプは耐炎熱属性にセットアップしておこう。また、格納庫に新パーツが追加されているので、ミッション開始まえに自軍WAPの強化もしておこう。

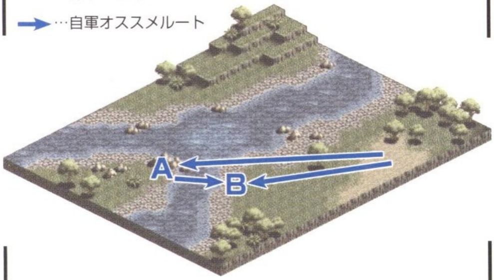
⬆地形が河川なので脚部はホバータイプが有効。遠距離武器対策に、Chaffもいくつか持とう。

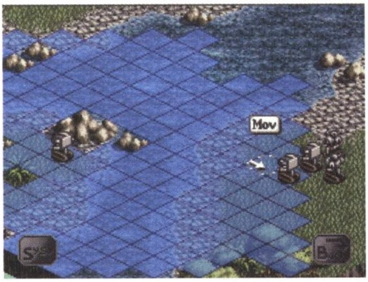
Tactics 基本戦略 何よりも味方同士の連携行動を重視しよう

A地点に自軍ユニットが到達すると、次のターンに敵軍が出現する。A地点で迎撃する形だと、敵に四方を囲まれる恐れがあるので、A地点には耐衝撃属性の自軍ユニットを1機だけ向かわせ、他はB地点で待機させておこう。敵軍が出現したら、中州に向かった自軍ユニットをB地点へと移動させ、他の自軍ユニットでB地点付近の敵を撃墜する。敵は出現と同時に自軍に向かってくるので、胴体を狙うなど効率よく敵を撃墜し、複数の敵に狙われないようにしよう。

推奨進行ルート

→…自軍オススメルート





⬆B地点での迎撃が基本となる。中州に向かわせた自軍ユニットも合流を優先させよう。

Point ポイント解説 敵の攻撃手段を抑えつつ戦う

敵の種類は、ショットガンを装備している❶とミサイルを装備している❷の2種類のみ。❶は、武器を装備している右腕をガイドかデュエルで集中的に攻撃して破壊するか、遠距離攻撃にリンク攻撃を合わせて一気に撃墜を狙う。❷を攻撃する際は、自軍ユニットにChaffを使い、遠距離武器を弾切れにさせてから攻撃して、自軍の被害を抑えつつ戦っていこう。

⬅敵ユニットは移動力が高い。近づかれたら、アイテムを駆使し、各個撃破しながら耐えしのごう。

ユニットデータ

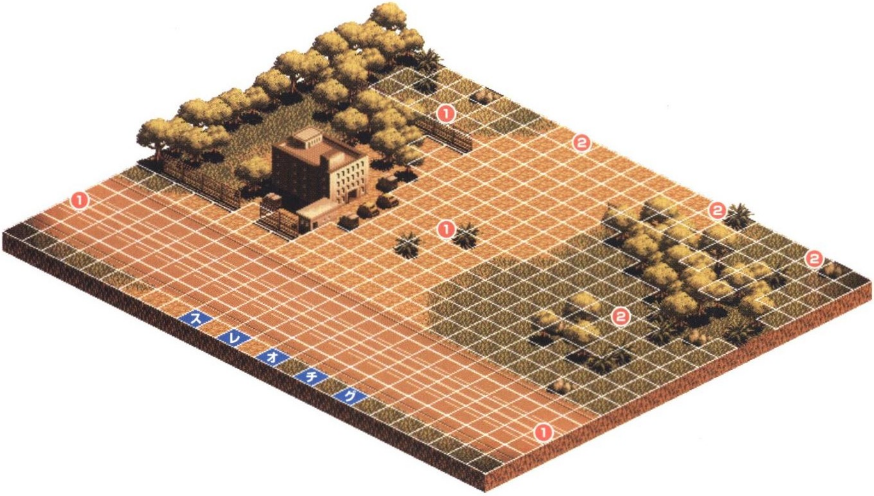
No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／武装 右手／武装			左肩／武装 右肩／武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵増援ユニット														
❶	ORGEL	27	150	108	Arm(1×35)	99	1-1	—	—	—	15	28	15	17
	Attacker	990	108	120	SG(6×13)	99	1-1	—	—	—	—			
❷	FLUGEL	26	174	132	Arm(1×35)	99	1-1	—	—	—	15	15	27	17
	Missileer	1060	132	156	Arm(1×35)	99	1-1	MS(3×25)	2	4-8	—			

MISSION 45 情報収集

オッドアイの解析により、敵の拠点の位置が判明する。だがそこは民間の医療施設。WAPによる襲撃は見合わせ、一般人を装って敵地へ潜入する。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜

敵ユニット出撃数	8	クリア報酬	H$8000	最大撃破ボーナス	H$8480



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

- **司令部での選択は戦略には影響なし**
- **開けた地形だが、障害物は接近する敵を迎撃するのに利用可能**

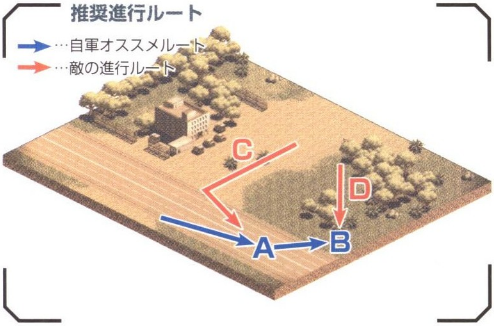
推奨属性防御 耐貫通属性／耐炎熱属性

敵4機の武器が貫通属性で、残り4機の武器が衝撃と炎熱属性の両方を持つ。自軍の近距離攻撃が得意なユニットは耐貫通属性にし、遠距離攻撃が得意なユニットは接近されないことを前提に、耐炎熱属性にしておこう。

⬆敵の数はそれほど多くはないが、パーツを破壊されないように、回復アイテムも持っていこう。

Tactics 基本戦略 戦況を見極め、戦うエリアを臨機応変に変えよう

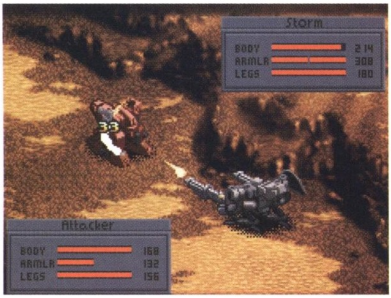
出撃した位置で迎撃すると、3方向から向かってくる敵を同時に相手にすることになる。そのため、まずはすべての自軍ユニットをA地点付近に移動させ、そこで迎撃態勢をとろう。敵ユニットのほとんどはCルートで近づいてくるが、Dルートからも1、2機ほどこちらに向かってくる。そのままだと挟まれてしまうので、Dルートからの敵は真っ先に撃墜しておこう。また同時に相手にする敵が多い場合は、B地点に移動するのも手。ここなら、周囲の障害物を利用し、敵を各個撃破できる。



⬆遠距離攻撃タイプの自軍ユニットは、3、4マスほど他の自軍WAPから離し、敵の遠距離攻撃から守ろう。

Point ポイント解説 敵によって攻撃するパーツを変える

位置関係から、敵とはまず❶と交戦し、次に❷と交戦する。❶が装備している武器は一撃のダメージが大きく、自軍ユニットのパーツを破壊される危険ある。そのため、武器を装備している右腕の破壊を優先したい。❷も左腕にしか武器を装備していないが、右腕が内蔵武器になっている。攻撃するときは、両腕を破壊するより胴体を狙っていき、手早く数を減らしていこう。



⬅武器を持つ腕を破壊したら、そのまま次の敵を攻撃し、囲まれるまえに敵の戦力を減らしていこう。

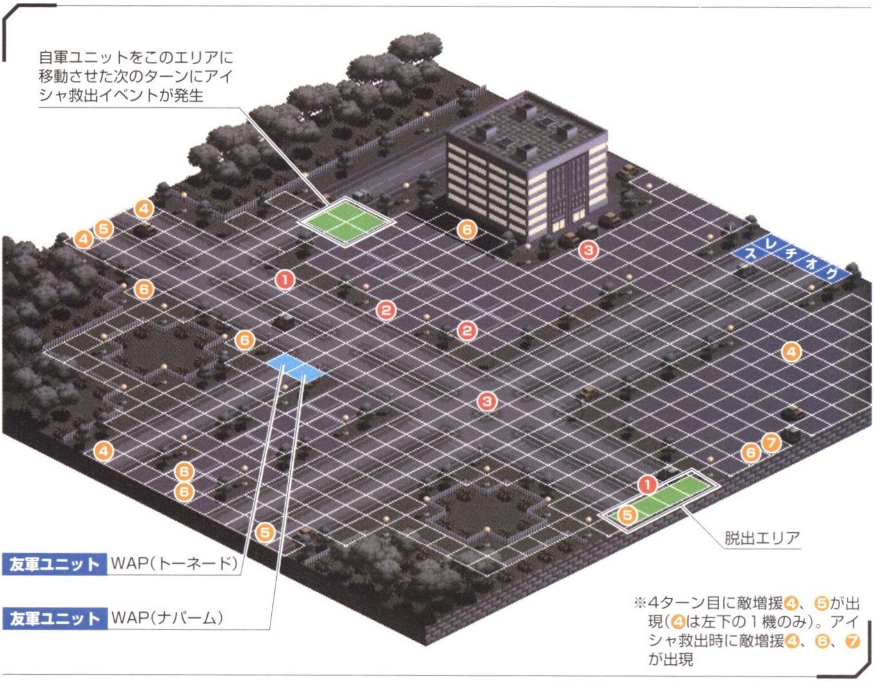
ユニットデータ

No./属性	マシン名 / パイロット名	Lv / 報酬	HP Body / R.Arm	HP L.Arm / Legs	武器・盾 左手/武装 / 右手/武装			左肩/武装 / 右肩/武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵増援ユニット														
❶	TYPE67C	27	168	132	Arm(1×35)	99	1-1	―	―	―	15	28	15	17
	Attacker	1060	132	156	BZ(1×74)	99	1-4	―	―	―	―			
❷	TYPE67C	27	168	108	MG(2×34)	99	1-1	―	―	―	15	28	15	17
	Attacker	1060	132	156	MG(4×19)	99	1-1	―	―	―	―			

MISSION 46 B棟強襲

敵の拠点が判明するも、当然堅い守りが予想される。研究員の救出作戦には、ロイが陽動部隊を編成する。別動隊と協力し、アイシャを救出せよ。

勝利条件	アイシャの救助
敗北条件	ストーム機の撃墜／アイシャを乗せたWAPの撃墜
敵ユニット出撃数	6(4、10)
クリア報酬	H$10000
最大撃破ボーナス	H$22020



※4ターン目に敵増援④、⑤が出現(④は左下の１機のみ)。アイシャ救出時に敵増援④、⑥、⑦が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■友軍ユニットとしてチャリオット隊が登場
■敵増援は2回に分かれて出現
■アイシャ救出機の脱出エリア到達でクリア

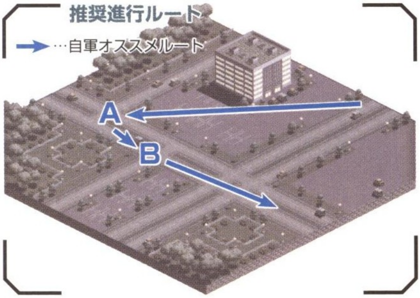
推奨属性防御　耐貫通属性／耐炎熱属性

チャリオット隊は指示できず、撃墜されると修理費が発生する。チャリオット隊は自分たちで回復ができないので、Riffを自軍ユニットに装備させておこう。回復アイテムもRepair Lなど、効果が高いものを持っていこう。

⬆敵軍は遠距離武器を装備しているユニットが多い。Chaffもいくつか持たせておくとよい。

Tactics 基本戦略　敵増援の出現タイミングをずらそう

敵増援は、ミッション開始から4ターン目とアイシャを救出したときの2回に分かれて出現する。なるべく敵の数を減らしてからアイシャを救出し、同時に多くの敵と戦わないようにしたい。そのため、まずはアイシャ救出エリアが近いA地点に向かい、1回目の敵増援までの敵を全滅させる。アイシャを救出したら、B地点に自軍ユニットを向かわせて2回目の敵増援を足止めしよう。アイシャを救出した自軍ユニットは、撃墜されないように戦闘を控えつつ脱出エリアを目指そう。



Point ポイント解説　救出はもっとも信頼できるパイロットで

敵増援の大半がアイシャを救出した自軍ユニットを狙ってくる。これを逆手にとり、敵の全滅を狙うことができる。まず、アイシャを救出する機体は、もっとも近距離攻撃の能力が優れている自軍パイロットを選択。その後、アイシャを救出したユニットに毎ターンChaffを、狙ってくる敵にはSmokeなどを使い、被弾を少なくしながら反撃していこう。

⬅遠距離武器を装備している❻が、特にアイシャ救出機を狙ってくる。Chaffを必ず使っておこう。

ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	左手／武装・右手／武装			左肩／武装・右肩／武装			Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	FLUGEL	28	174	132	Arm(1×35)	99	1-1	−	−	−	15	15	30	18
	Attacker	1060	132	156	RF(1×75)	99	2-4	−	−	−	−			
❷	PERZEA	28	156	132	BZ(1×74)	99	1-4	−	−	−	15	30	15	18
	Attacker	1080	132	156	Arm(1×25)	99	1-1	−	−	−	−			
❸	BLIZZAIA Ⅱ	27	204	144	Arm(1×35)	99	1-1	MS(3×32)	3	3-6	15	15	27	18
	Missileer	1140	144	180	Arm(1×35)	99	1-1	−	−	−	−			
敵増援ユニット														
❹	FLUGEL	28	174	132	Arm(1×35)	99	1-1	−	−	−	15	15	30	18
	Attacker	1060	132	156	RF(1×75)	99	2-4	−	−	−	−			
❺	PERZEA	28	156	132	BZ(1×74)	99	1-4	−	−	−	15	30	15	18
	Attacker	1080	132	156	Arm(1×25)	99	1-1	−	−	−	−			
❻	BLIZZAIA Ⅱ	27	204	144	Arm(1×35)	99	1-1	MS(3×32)	3	3-6	15	15	27	18
	Missileer	1140	144	180	Arm(1×35)	99	1-1	−	−	−	−			
❼	BLIZZAIA Ⅱ	27	204	144	Arm(1×35)	99	1-1	MS(3×32)	3	3-6	15	15	28	18
	Missileer	1140	144	180	Arm(1×35)	99	1-1	−	−	−	−			

(パイロット能力の2段目はSkill)

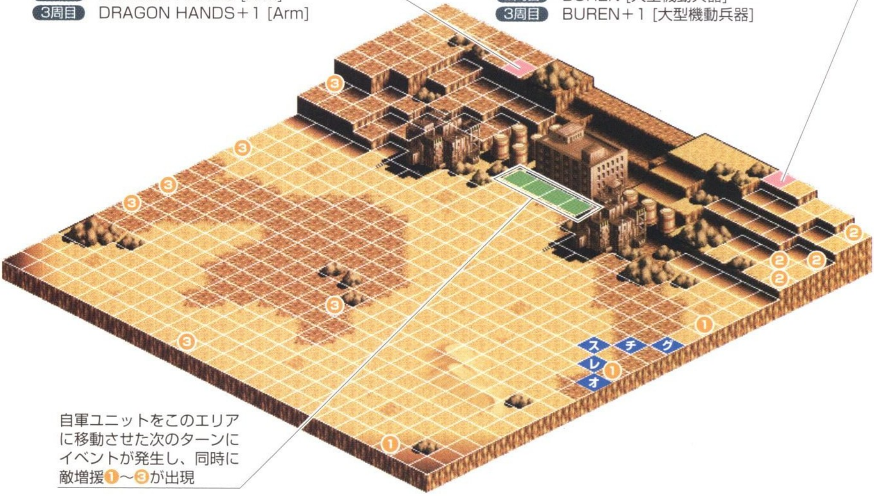
MISSION 47 悪魔の種子

B組織……。アイシャを誘拐した敵は、ヴァンパイアズの研究を受け継ぐ。より強力な敵に対抗できる唯一の戦力として、敵の研究所跡を調査せよ。

勝利条件	全敵の撃墜		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	0(13)	クリア報酬	H$5000	最大撃破ボーナス	H$14480

マス上に移動するとアイテム入手
1周目 ALGEM [大型機動兵器]
2周目 DRAGON HANDS [Arm]
3周目 DRAGON HANDS＋1 [Arm]

マス上に移動するとアイテム入手
1周目 COVET V300＋1 [Weapon/Grip]
2周目 BUREN [大型機動兵器]
3周目 BUREN＋1 [大型機動兵器]



自軍ユニットをこのエリアに移動させた次のターンにイベントが発生し、同時に敵増援①〜③が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■旧医療施設ビルへ接近すると敵が出現
■砂漠地帯なので、ノーマルタイプ以外の脚部が有効
■脚部がタンクタイプの敵ユニットが存在

推奨属性防御 耐貫通属性 ／ 耐炎熱属性

地形のほとんどが砂漠。さらに敵軍に包囲された状況になるので、自軍ユニットにホバーかタンクタイプの脚部をセットアップし、移動力を確保しておく。また敵の遠距離攻撃対策に、Chaffも1、2個持っておきたい。

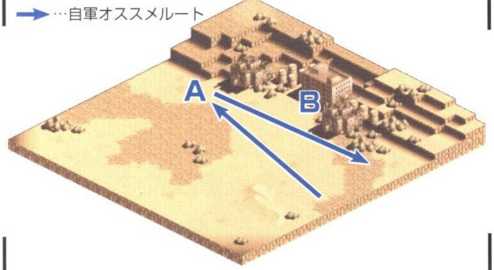
⬆敵ユニットの脚部はノーマルタイプが多い。移動力に差をつけ、戦局を有利に運ぼう。

Tactics 基本戦略 動く敵から順番に攻撃していく

敵軍は、自軍ユニットがB地点へ到達した次のターンに出現する。そこで、敵がいない間にマップ上に隠されたパーツを入手してしまおう。その後、B地点に進入させる自軍ユニット以外をA地点で待機させ、敵軍の出現に備えよう。敵は、出現後すぐに近づいてくるものと、こちらから近づかないと動かないものとに分かれる。敵が出現してもすぐに移動をせず、敵がどのように動くかを確認しよう。確認後、こちらに向かってくる敵から各個撃破していこう。

推奨進行ルート

→…自軍オススメルート



⬆A地点付近には、遠距離武器を持つ敵WAPが出現する。遠距離武器で集中攻撃して撃墜してしまおう。

Point ポイント解説 3種類の敵に対応した攻撃方法で戦う

特に注意すべき敵は❶。❶はWAPは脚部がタンクタイプのため、自軍への接近がもっとも早い。近づかれるまえに、遠距離武器で胴体のHPを減らし、近距離戦で一気に撃墜しよう。❷と❸は脚部がノーマルタイプのため移動力が低い。❷は近距離武器しか装備していないので、遠距離攻撃を集中させ、❸は逆に遠距離武器しか装備していないので、近距離戦で仕留めよう。

⬅❶は両腕、❸は両肩に武器を装備している。腕パーツの破壊は効果が薄いので、胴体のみを狙おう。

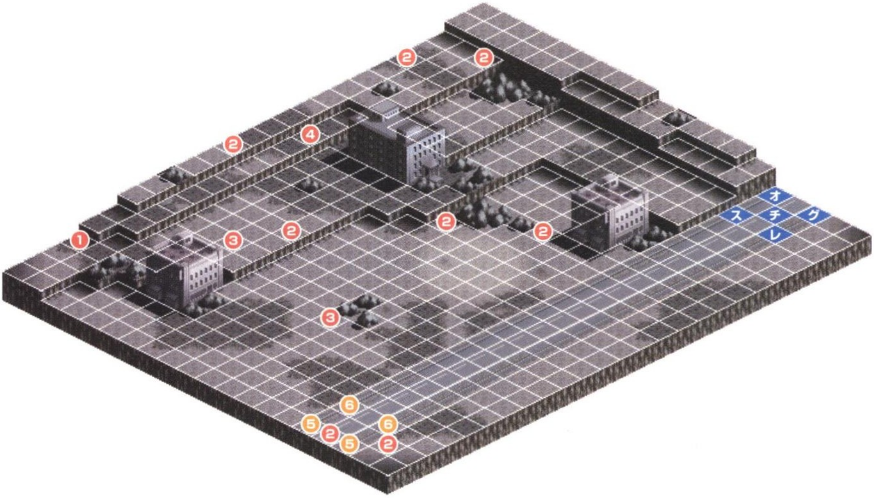
ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／武装・右手／武装				左肩／武装・右肩／武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵増援ユニット															
❶	PERZEA	28	156	132	MG(4×19)		99	1-1	—	—	—	15	30	15	18
	Attacker	1080	132	156	RF(1×75)		99	2-4	—	—	—	—			
❷	BLIZZAIA II	28	204	132	Arm(1×35)		99	1-1	—	—	—	15	30	15	18
	Attacker	1100	132	180	SG(6×13)		99	1-1	—	—	—	—			
❸	BLIZZAIA II	27	204	144	Arm(1×35)		99	1-1	MS(3×32)	3	3-6	15	15	27	18
	Missileer	1140	144	180	Arm(1×35)		99	1-1	RK(3×30)	3	3-6	—			

MISSION 48 逃亡部隊

WAP群とB組織の関係に裏付けが得られない以上、目の前の敵を倒し続けるしかない。所属不明機が集まりつつあるという砂漠の廃墟を偵察せよ。

勝利条件	全敵の撃墜		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	12(4)	クリア報酬	H$5000	最大撃破ボーナス	H$19595



※最初に出現している全敵ユニットを撃墜するか、8ターン目に敵増援5、6が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■敵はほとんど動かない迎撃体勢の状態

■初期配置の敵を全滅させる、もしくは8ターン目に敵増援が出現

推奨属性防御 ▶ 耐貫通属性

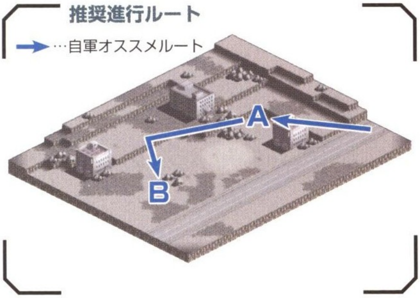
敵のほとんどは自軍が近づくまで動かない。修理のタイミングをとりやすいので、2機ほどRiffを装備させておこう。強力な貫通属性の武器を持つ大型機動兵器の対策に、自軍全員を耐貫通属性にするといい。

⬆複数の大型機動兵器が出現するので、各個撃破するためにFlashを持っていこう。

Tactics 基本戦略 決して急がず、じっくり進撃する

まずは自軍ユニットをA地点に移動させつつ、近づいてくる❷を迎撃する。❷は近距離武器しか装備していないので、遠距離攻撃でHPを減らしてから攻撃しよう。近づいてくる❷をすべて撃墜したら、周辺の❸と❹を攻撃する。❸と❹は遠距離武器を装備しているので、一気に近づいて撃墜しよう。

B地点の敵以外を全滅させたら、B地点に向かい、残った敵を撃墜して敵増援に備えよう。B地点に出現する敵増援は、自軍ユニットが近づかない限り動かない。少しずつ距離を詰め、1機ずつ撃破しよう。



Point ポイント解説 大型機への接近は慎重に

❺と❻の大型機動兵器はHPと攻撃力が非常に高いので、4機を同時に相手にするのは得策ではない。大型機動兵器は1ターンに3、4マスしか移動できないので、慎重に距離を詰めつつ、遠距離攻撃でHPを減らしていこう。なお、❶のコマンダーは撃墜しても爆発しないが、再び動き出すことはないので気にせず他の敵へ向かおう。

⬅複数の大型機動兵器が動き出してしまったら、Flashで動きを止めてしまおう。

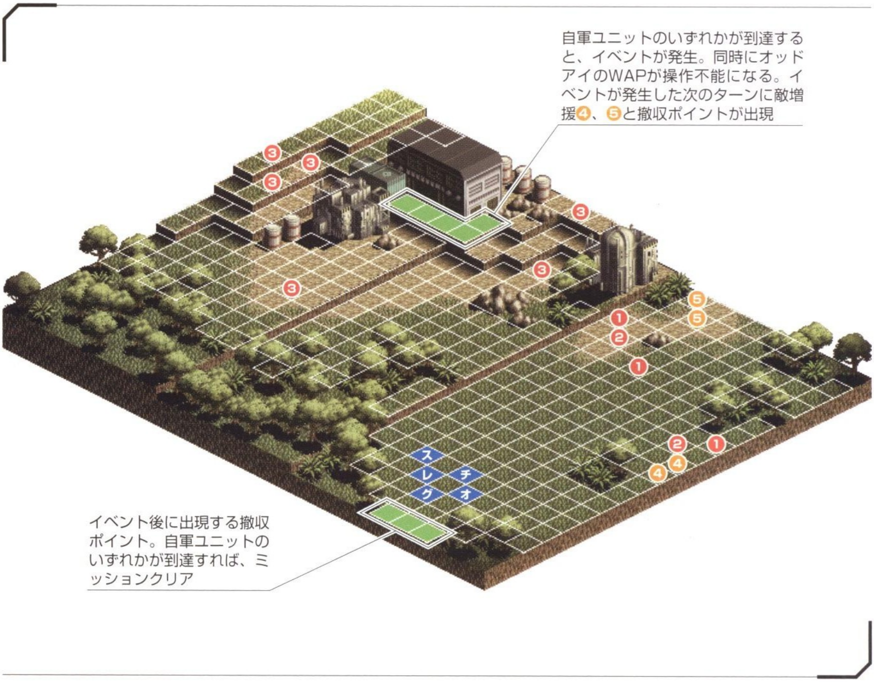
ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	Body／R.Arm	L.Arm／Legs	左手／武装・右手／武装			左肩／武装・右肩／武装			Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	TYPE 150	29	192	120	MG(3×29)	99	1-1	—	—	—	15	34	15	18
	Commander	1270	120	156	Arm(1×30)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
❷	TYPE 150	29	192	120	MG(3×29)	99	1-1	—	—	—	15	34	15	18
	Attacker	1270	120	156	Arm(1×30)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
❸	PEGASE	29	228	156	Arm(1×40)	99	1-1	MS(3×33)	3	3-6	16	16	30	18
	Missileer	1205	156	204	Arm(1×40)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
❹	TYPE 103	29	192	108	BZ(1×82)	99	1-6	—	—	—	16	16	30	18
	Missileer	1205	108	144	Arm(1×30)	99	1-1	MS(3×33)	3	3-6	Skill: —			
敵増援ユニット														
❺	GAVEL	33	800	—	—	—	—	—	—	—	15	34	28	18
	Attacker	1325	—	—	MG(5×20)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
❻	GIGAS	33	600	—	—	—	—	—	—	—	15	34	28	18
	Attacker	950	—	—	MG(3×29)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			

MISSION 49 ラーカスの惨劇

敵の研究施設の場所が判明。その場所とはU.S.N.領であった。外交問題にも発展しかねない国境侵犯任務を遂行し得るのはストーム隊しかいない。

勝利条件	敵施設調査後、撤収ポイントへの到達	敗北条件	ストーム機の撃墜／オッドアイ機の撃墜		
敵ユニット出撃数	11(4)	クリア報酬	H$5000	最大撃破ボーナス	H$19595



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■敵への攻撃より、偵察と撤収を優先するミッション
■オッドアイ機は施設隣接後に解析作業に入り、1ターンだけ行動不能になるが、解析後は行動可能

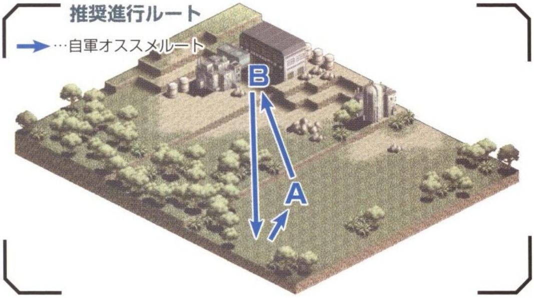
推奨属性防御　耐炎熱属性

全敵ユニットが遠距離武器を装備している。Chaffを自軍ユニット1機につき2、3個持たせ、耐炎熱属性に変更するといい。格納庫に新パーツも追加されているので、ミッション開始まえに忘れずにセットアップしておこう。

⬆戦場からの撤収が勝利条件だが、ターン制限はないので脚部の移動力はさほど気にしなくてよい。

Tactics 基本戦略 安全を確保してからイベントに進む

まずは自軍ユニットをA地点に移動させ、近づいてくる❶と❷を迎撃しよう。A地点での戦闘が終わったら、次にB地点へ向かわせる。B地点へ進入するのは1機で構わないが、その後オッドアイ機が1ターン行動できなくなってしまうので、先に周辺の敵を全滅させておこう。オッドアイ機が動けるようになったら、自軍ユニットでまとまって撤収ポイントを目指そう。



Point ポイント解説 バズーカを装備した敵を優先して攻撃

敵ユニットで優先して撃墜したいのは、近距離と遠距離両方に対応した武器を装備している❷。ただ、出現するのは2機と少ないので、リンク攻撃などで早めにその2機を撃墜しておこう。その他の敵ユニットは、❶と❹がライフル、❸と❺がミサイルをメインに攻撃してくる。近距離武器はそれほど攻撃力が高くないので、Chaffを使いつつ、近距離武器で攻撃していこう。

⬅Flashを使い、❷の動きを止めるのもよい。その際は、動き出すまえに撃墜しよう。

ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	左手／右手 武装			左肩／右肩 武装			Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	ТИРАН	29	204	144	RF(1×81)	99	2-4	—	—	—	15	15	34	18
	Attacker	1190	144	180	Arm(1×35)	99	1-1	—	—	—	—			
❷	TYPE 150	29	192	120	BZ(1×82)	99	1-6	—	—	—	15	34	15	18
	Attacker	1270	120	156	MG(3×29)	99	1-1	—	—	—	—			
❸	PEGASE	29	228	156	Arm(1×40)	99	1-1	MS(3×33)	3	3-6	16	16	30	18
	Missileer	1205	156	204	Arm(1×40)	99	1-1	—	—	—	—			
敵増援ユニット														
❹	ТИРАН	29	204	144	RF(1×81)	99	2-4	—	—	—	15	15	34	18
	Attacker	1190	144	180	Arm(1×35)	99	1-1	—	—	—	—			
❺	PEGASE	29	228	156	Arm(1×40)	99	1-1	MS(3×33)	3	3-6	16	16	30	18
	Missileer	1205	156	204	Arm(1×40)	99	1-1	—	—	—	—			

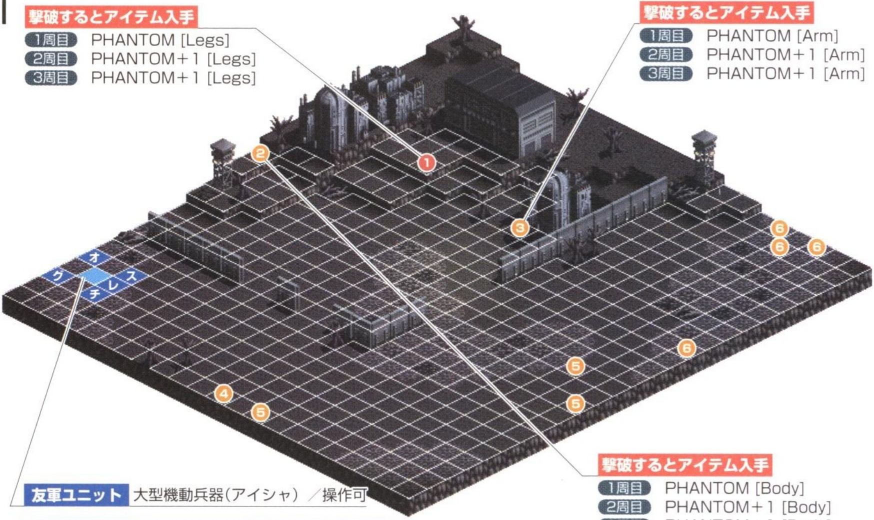
Skill欄: 全ユニット —

MISSION 50 実験機

危険な偵察任務の結果、敵の兵器開発拠点が判明した。研究開発が継続している"X-00"。敵が量産体制に入るまえに、開発施設を襲撃せよ。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	ストーム機の撃墜／アイシャ機の撃墜

敵ユニット出撃数	1(10)	クリア報酬	H$5000	最大撃破ボーナス	H$15625



友軍ユニット 大型機動兵器(アイシャ) ／操作可

MISSIONクリア時入手アイテム	
1周目	SI Prototype [Computer]
2周目	SI Prototype [Computer]
3周目	SI Prototype [Computer]

※敵ユニット❶を撃墜すると敵増援❷～❻が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■友軍ユニットとしてアイシャが同行

■アイシャ機は操作が可能

■アイシャを守りながら戦う防衛戦

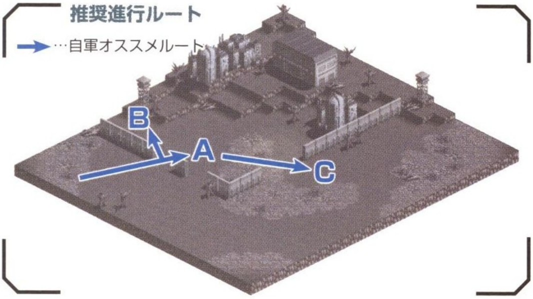
推奨属性防御 耐貫通属性 ／ 耐炎熱属性

貫通と炎熱両方の属性を持つ、強力な武器を装備した敵が出現する。近距離攻撃メインの自軍ユニットは、貫通属性の近距離武器を持つ他の敵も考慮して耐貫通属性、その他は敵の遠距離武器対策に耐炎熱属性にしよう。

⬆クリア報酬の「SI Prototype」はコンピュータ。ここでしか入手できない貴重品だ。

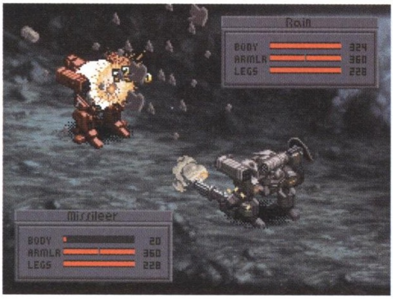
Tactics 基本戦略 敵増援のまえに態勢を整える

①を撃墜すると敵増援が出現するので、まずはA地点で①を迎撃する。ここで①の両腕を破壊して攻撃を封じ、その間にアイシャ機をB地点へ避難させよう。その後、部隊を2つに分け、C地点に3機を向かわせてから①を撃墜しよう。敵増援は、それぞれA地点とC地点で迎撃する。ダメージを受けた自軍ユニットは後方に下げ、アイシャ機で回復させつつ戦っていこう。



Point ポイント解説 敵増援の動きを止めておく

敵増援の②と③は、①とほぼ同じ性能を持つ強敵。近づいてまともに戦おうとすると、かなりのダメージを受けてしまう。どちらも出現してすぐに自軍に向かってくるので、どちらか一方でもFlashで動きを止めてしまおう。その後、他の敵が接近するまえに撃墜するか、両腕を破壊してしまえば、自軍の被害を抑えつつ次の敵の相手をすることができるだろう。



←⑥も強力な遠距離武器を装備している。アイシャ機が攻撃されないよう、一気に近づいて攻撃しよう。

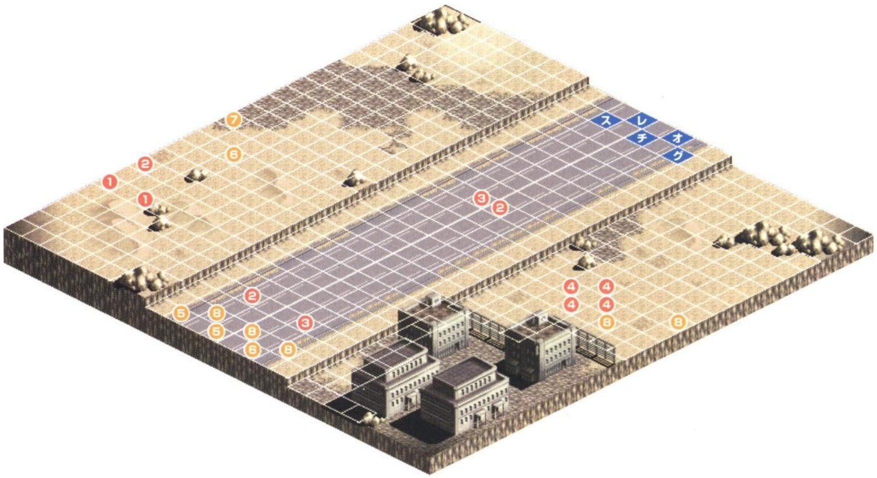
ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／右手 武装			武器・盾 左肩／右肩 武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
①	X-00a	31	300	190	Arm(1×70)	99	1-1	—	—	—	38	15	15	20
	Attacker	1625	190	240	Arm(1×70)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
敵増援ユニット														
②	X-00b	31	300	190	Arm(1×70)	99	1-1	—	—	—	37	15	15	19
	Attacker	1625	190	240	Arm(1×70)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
③	X-00c	31	300	190	Arm(1×70)	99	1-1	—	—	—	37	15	15	19
	Attacker	1625	190	240	Arm(1×70)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
④	TYPE 105	31	216	120	MG(5×20)	99	1-1	—	—	—	15	37	15	19
	Attacker	1310	120	156	Arm(1×30)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
⑤	PEGASE	31	228	230	MG(3×20)	99	1-1	—	—	—	15	37	15	19
	Attacker	1280	156	204	MG(4×18)	99	1-1	—	—	—	Skill: —			
⑥	VALS	30	240	180	Arm(1×40)	99	1-1	MS(3×33)	3	3-6	16	16	32	19
	Missileer	1400	180	228	Arm(1×40)	99	1-1	RK(3×34)	3	3-6	Skill: —			

MISSION 51 開戦

遂にU.S.N.とO.C.U.の間で紛争が勃発する。傭兵として行き場を失ったストーム隊。C.I.S.U編入の手みやげに、接近するU.S.N.の部隊を駆逐せよ。

勝利条件	全敵の撃墜		敗北条件	ストーム機の撃墜	
敵ユニット出撃数	11(10)	クリア報酬	H$5000	最大撃破ボーナス	H$11145



※敵ユニットをいずれか9機撃墜すると、敵増援⑤～⑨が出現

作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

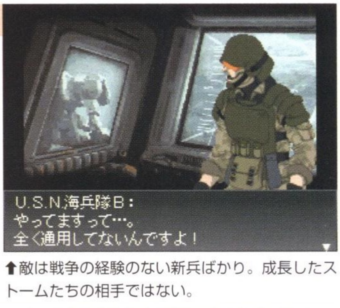
作戦遂行のポイント

■全般的に性能が低い敵ユニットが出現

■初期配置の敵を9機撃墜すると敵増援が出現

推奨属性防御 ＞ 耐貫通属性

このミッションをクリアすると、そのままエピローグのミッションへと進むため、ここがセットアップをする最後の機会となる。敵はかなり弱く、現時点でのストーム隊の敵ではないが、自軍の力を最大限に見せつけるため、最強と思われるセットアップでミッションにのぞもう。



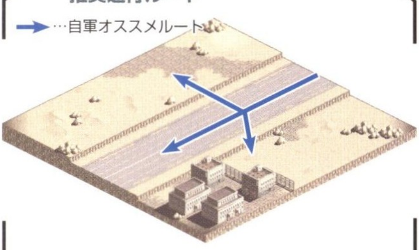
⬆敵は戦争の経験のない新兵ばかり。成長したストームたちの相手ではない。

Tactics 基本戦略 自軍の力を最大まで敵に見せつけよう

出現する敵ユニットは、ゲーム終盤としてはどれもかなり弱い。セットアップさえしっかりと行なっていれば、インターミッションでの会話通り、存分に実力の差を見せつけることができるだろう。

敵軍は最初に11機出現し、それが残り2機になると敵増援として新たに10機出現する。最初の敵は3方向に出現するので、自軍も3つに分け、それぞれ敵に向かわせよう。敵増援は道路を進んだ先にもっとも多く出現するので、そちらへは自軍ユニットを他より多めに向かわせておこう。

推奨進行ルート



Point ポイント解説 真正面から敵軍と対決

このミッションまで進んできている自軍ユニットなら、出現する敵ユニットで強敵となるものはいない。耐貫通属性にしていたら反撃によるダメージも少ないので、自軍ユニット1機で複数の敵ユニットを相手にすることもできるだろう。ただし、胴体へのダメージが増えてきたら、念のために回復アイテムで回復させておこう。

←遠距離武器を持つ敵WAPを先に撃墜すれば、敵軍フェイズでも近距離攻撃への反撃で手早く倒せる。

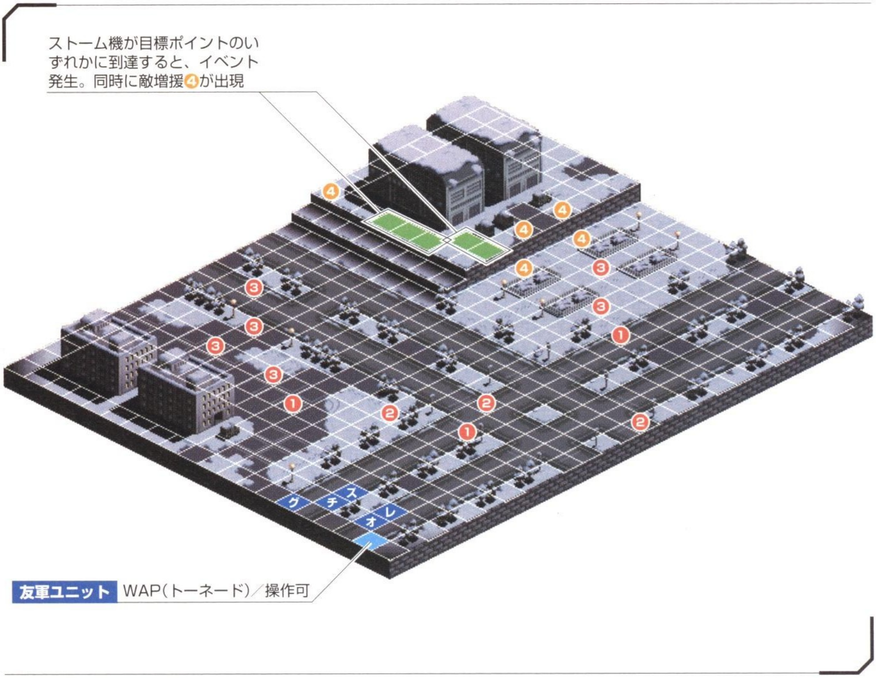
ユニットデータ

No./属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	左手／武装・右手／武装			左肩／武装・右肩／武装			Fight	Short	Long	Agility
敵ユニット														
❶	CROF	20	96	72	MG(4×8)	99	1-1	–	–	–	16	16	12	12
	Attacker	540	72	72	Arm(1×16)	99	1-1	–	–	–	Skill: –			
❷	BONART	20	108	72	MG(5×5)	99	1-1	–	–	–	16	16	12	12
	Attacker	555	72	84	RF(1×36)	99	2-3	–	–	–	Skill: –			
❸	CROF	20	96	54	CN(5×7)	99	1-1	–	–	–	16	16	12	12
	Attacker	540	54	72	CN(5×7)	99	1-1	–	–	–	Skill: –			
❹	ZEARAID	17	84	48	Arm(1×13)	99	1-1	RK(2×22)	3	3-6	12	12	16	12
	Missileer	510	48	60	Arm(1×13)	99	1-1	RK(2×22)	3	3-6	Skill: –			
敵増援ユニット														
❺	CROF	20	96	72	MG(4×8)	99	1-1	–	–	–	16	16	12	12
	Attacker	540	72	72	Arm(1×16)	99	1-1	–	–	–	Skill: –			
❻	BONART	20	108	72	MG(5×5)	99	1-1	–	–	–	16	16	12	12
	Attacker	555	72	84	RF(1×36)	99	2-3	–	–	–	Skill: –			
❼	CROF	20	96	54	CN(5×7)	99	1-1	–	–	–	16	16	12	12
	Attacker	540	54	72	CN(5×7)	99	1-1	–	–	–	Skill: –			
❽	ZEARAID	17	84	48	Arm(1×13)	99	1-1	RK(2×22)	3	3-6	12	12	16	12
	Missileer	510	48	60	Arm(1×13)	99	1-1	RK(2×22)	3	3-6	Skill: –			

エピローグ そして…

第二次ハフマン紛争から3年後……。陸軍特務部隊"デルタ"として各地を転戦するストーム隊。今日もまた、戦争を生み出す影と戦っていた。

勝利条件	全敵の撃墜	敗北条件	—		
敵ユニット出撃数	12(5)	クリア報酬	—	最大撃破ボーナス	—



作戦概要 -OUTLINE OF STRATEGY-

作戦遂行のポイント

■友軍ユニットとしてチャリオット隊のトーネードが参戦
■ストームの目的地到達で敵増援が出現
■自軍ユニットは決して撃墜されない

推奨属性防御 ▶ 耐貫通属性

ミッション51から、エンディングを挟んでの連続ミッションとなる。このミッションでの自軍ユニットは、通常ならパーツを破壊されるダメージを受けてもHPが0にならないので、撃墜されることは絶対にない。

⬆友軍ユニットのトーネードも、パーツのHPが0にならない。ダメージを受けても気にせず戦おう。

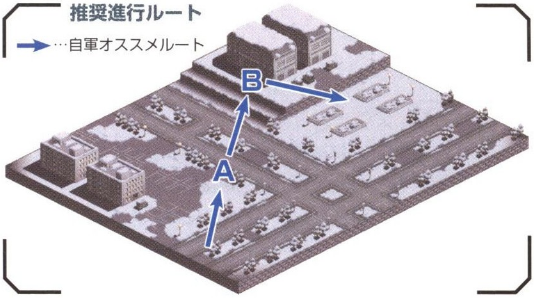
Tactics 基本戦略 敵増援の発生条件に注意

まずはA地点で敵を迎撃する。自軍ユニットが撃墜されることはないので、反撃を気にせず真正面から戦っていこう。また、友軍ユニットのトーネードも撃墜されないので、自軍ユニットで守る必要はない。

B地点にストーム機が到達すると、敵増援の大型機動兵器が出現する。ストーム機以外の自軍ユニットだと敵増援が出現しないので気をつけよう。

推奨進行ルート

→…自軍オススメルート



Point ポイント解説 絶対に負けないミッション

出現する敵WAPはHP、攻撃力ともにかなり高いが、属性などを気にせず、また回復アイテムなどを使わなくても必ずクリアできるはずだ。その代わり敵の撃破ボーナスもないが、攻撃時の経験値は入手することができる。ゲームクリア後にプレイできるネクストニューゲーム(P.196)では経験値も引き継がれるので、育てたいパイロットに優先して攻撃させるのもいいだろう。

⬅自軍パイロットが苦手とする攻撃を敢えて行ない、そのステータスを少しでも伸ばすのもよい。

ユニットデータ

No.／属性	マシン名／パイロット名	Lv／報酬	HP Body／R.Arm	HP L.Arm／Legs	武器・盾 左手／右手 武装			左肩／右肩 武装			パイロット能力 Fight	Short	Long	Agility／Skill
敵ユニット														
❶	ELDOS	30	228	156	MG(5×20)	99	1-1	MS(1×99)	4	3-6	14	35	14	21
	Attacker	–	156	204	RF(1×87)	99	2-4	–	–	–	–			
❷	КОРОЛД	30	228	168	MG(4×23)	99	1-1	–	–	–	14	35	14	21
	Attacker	–	168	216	MG(4×23)	99	1-1	–	–	–				
❸	VALIANT	31	324	192	Arm(1×45)	99	1-1	MS(1×99)	4	3-6	16	16	34	21
	Missileer	–	192	240	Arm(1×45)	99	1-1	MS(1×90)	4	4-6	–			
敵増援ユニット														
❹	INNOVA	30	600	–	CN(1×88)	99	6-9	–	–	–	14	35	14	21
	Attacker	–	–	–	MG(5×23)	99	1-1	–	–	–	–			

性能の違いがすぐわかる

格納庫最新パーツリスト5

MISSION 41 ～ MISSION 50

物語もクライマックスを迎えるミッション41からミッション50。格納庫に並ぶ武器やパーツはどれも高性能だ。手武器では、各種別で一番性能の高い、FV-24B、FIRE BIRD、CRUSADER RODを購入しておけば問題ない。肩武器は、ミッション49で登場する物がいずれも発射弾数が1と少ないため、ミッション44から購入できる物を使い続けるのもいい。BodyなどWAPのパーツはZENITH Vシリーズがオススメ。出力、HP、防御共に最高の性能を持つ。

FV-24B Weapon▶Hand Grip

高い攻撃力、命中率を持つ最高の近距離武器。近距離タイプのWAPはこの武器を装備しておけば問題ない。

CRUSADER ROD Weapon▶Hand Grip

最高の攻撃力を持つ格闘武器。命中率が若干低いため、これまで入手した命中率の高い格闘武器と併用するといい。

ZENITH V Body

バランスの良い性能を持ったパーツ。HPはVALIANTに劣るが、重量が軽いため、総出力に負担をかけない点もポイント。

ROCK JACK Weapon▶Hand Grip

命中率がバズーカにしては高く、一発の攻撃力がかなり高い。遠距離タイプのWAPに反撃用として持たせておくといいだろう。

DONKEY DXII Weapon▶Shoulder

発射弾数は1と少ないが、99という最高の攻撃力を持つ肩武器。両肩に装備し、最大で8発撃てると心強い。

Riff Back Pack

味方機のパーツを回復できる唯一のBack Pack。重量が重いので、Riffを装備する際は、出力の高いBodyを選びたい。

Weapon ▶ Hand Grip

種別	武器名	攻撃力		総攻撃力	命中率	射程	重量	販売開始時期
MG	GRAVE S Ⅱ	4×20		80	74	1	30	ミッション44まえ
	LEO STAN B	4×21		84	74	1	32	
	ARTASSAUT SP	3×29		87	76	1	32	
	ARTASSAUTDOU	4×23		92	74	1	32	ミッション49まえ
	MOSTRO Ⅲ SZ	4×24		96	76	1	34	
	FV-24B	5×20		100	76	1	36	
SG	COVET V300	6×12		72	98	1	45	ミッション44まえ
RF	HEXA G3	1×80		80	80	2-4	65	ミッション41まえ
	IBIS Ⅲ	1×81		81	84	2-4	49	ミッション44まえ
	FIRE BIRD	1×87		87	90	2-4	53	ミッション49まえ
BZ	BOA-40	1×82		82	62	1-6	44	ミッション44まえ
	BANISH Ⅱ	1×86		86	66	1-6	50	ミッション49まえ
	ROCK JACK	1×95		95	65	1-3	55	
RD	CRUSADER ROD	1×90		90	85	1	10	ミッション44まえ

Weapon ▶ Shoulder

種別	武器名	攻撃力		総攻撃力	命中率	射程	弾数	重量	販売開始時期
MS	BLACK PANTHER	3×33		99	80	3-6	3	80	ミッション44まえ
	PARAINA	1×90		90	84	4-6	4	84	ミッション49まえ
	DONKEY DXⅡ	1×99		99	86	3-6	4	90	
RK	ALBATROSS	3×34		102	82	3-6	3	80	ミッション44まえ

Body

パーツ名	HP	防御力	出力	重量	販売開始時期
TYPE 103	192	50	420	74	ミッション44まえ
TYPE 150	192	52	440	74	
ZELIA	204	52	400	78	
ТИРАН	204	50	440	80	
NUMSEKAR	220	60	320	85	
PEGASE	228	50	340	96	

Body

パーツ名	HP	防御力	出力	重量	販売開始時期
TYPE 105	216	52	400	78	ミッション49まえ
КОРОЛД	228	52	400	90	
ELDOS	228	54	420	80	
VALS	240	52	380	88	
ZENITH V	240	58	460	70	
IGEL EINS H	250	60	440	75	
VALIANT	324	54	400	92	

Arm

種別	パーツ名	HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	総攻撃力	命中補正率	販売開始時期
Arm	TYPE 103	108	52	82	50	1×30	30	82	ミッション44まえ
	TYPE 150	120	52	84	50	1×30	30	82	
	ZELIA	132	52	82	62	1×35	35	82	
	NUMSEKAR	154	68	90	48	1×45	45	90	
	PEGASE	156	50	80	72	1×40	40	82	
	TYPE 105	144	52	84	62	1×40	40	82	ミッション49まえ
	ELDOS	156	54	84	64	1×40	40	82	
	IGEL EINS H	175	68	72	42	1×40	40	90	
	VALS	180	50	82	74	1×40	40	84	
	ZENITH V	180	56	86	60	1×44	44	86	
	VALIANT	192	52	82	78	1×45	45	88	
	DASLER	216	58	86	76	1×96	96	92	
MG	ТИРАН	108	50	90	60	4×25	100	99	ミッション44まえ
	КОРОЛД	168	52	84	68	4×23	92	82	ミッション49まえ
FT	BOGGART	170	50	90	90	1×80	80	90	ミッション49まえ

Legs

種別	パーツ名	HP	防御力	出力	移動力	重量	販売開始時期
ノーマル	TYPE 103	144	50	0	18	64	ミッション44まえ
	TYPE 150	156	52	0	18	62	
	NUMSEKAR	176	75	0	14	64	
	ZELIA	180	52	0	18	70	
	ТИРАН	180	50	0	20	90	
	PEGASE	204	48	0	16	86	
	TYPE 105	192	52	0	18	70	ミッション49まえ
	ТИРАНⅡ	200	58	0	16	90	
	IGEL EINS H	200	75	0	18	57	
	ELDOS	204	54	0	18	72	
	КОРОЛД	216	52	0	16	98	
	VALS	228	50	0	16	94	
	ZENITH V	228	56	0	20	70	
	VALIANT	240	52	0	16	96	

Computer

パーツ名	格闘	近距離	遠距離	回避	販売開始時期
Gange	82	82	82	82	ミッション44まえ
Kainon	84	80	80	84	
Terna	80	84	84	80	
Willens	98	82	82	82	ミッション49まえ
Oysto	82	98	82	82	
Dreifachn	82	82	98	82	
Hellsehen	82	82	82	98	
Evolocion	98	82	82	98	
EATA	81	99	99	81	

Back Pack

パーツ名	アイテム	射程	出力	重量	販売開始時期
Riff	0	0	0	20	ミッション41まえ
Squalo	4	2	80	10	ミッション44まえ
Bag Worm	4	2	90	10	ミッション49まえ

COLUMN FRONT MISSION 2089 Border of Madness フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス をより楽しむために!!

2周目 そして3周目 の戦いにチャレンジ!!

ゲームをクリア後にクリアデータをセーブすると、スタートメニューに「ネクストニューゲーム」という項目が追加される。これを選択すれば、2周目をスタートできるようになる。2周目では、1周目クリア時の資金とパーツを引き継げる他、ゲームの難易度を変更できたり、パーツの強化版が登場するなど、このページで紹介している1～3の新要素が追加されるのだ。

←2周目、3周目では、ミッション開始まえに出撃メンバーを任意に選択できる新要素も追加される。

1 新たな戦利品を入手可能！

特定の敵を倒したときや、ミッションクリア後などに入手できるパーツが変化する。2周目以降でしか入手できない新パーツも存在する。なお、2周目だけでなく、3周目以降で入手できるパーツもあるのでデータページ(P.200)で確認しよう。

新たな戦利品の例

[ガベル [2周目]]

[ギガス [3周目]]

2 格納庫に1周目で売られていたパーツの強化版が登場

格納庫のSHOPで購入できるアイテムも2周目以降で変化する。2周目以降では各パーツの性能が強化された+1のパーツが、3周目では武器の能力が強化された+2のパーツが、それぞれ購入できるようになるのだ。より強いパーツで、強力なWAPを作り上げよう。

+1、+2パーツの性能

+1パーツはWeapon、Body、Arm、Legsに追加される。Weaponは攻撃力が、その他のパーツは防御力が高くなる。+2パーツはWeaponのみで、+1よりさらに攻撃力が高くなる。

2周目　Weapon／Body／Arm／Legsの+1パーツが登場(通常パーツも購入可能)

3周目　Weaponの+2パーツが登場(通常パーツと+1パーツも購入可能)

3 バトルに登場する敵ユニットの能力を変更可能！

2週目以降では、ゲームスタート時に難易度を選択することができるようになる。2周目スタート時は「×1」「×2」「×5」の3つ、3周目スタート時にはさらに「×10」が追加され4つから選択できる。各難易度ごとに右の表のような倍率で、敵のパーツHPや攻撃力が増加するのだ。

◆難易度と敵の強さ

難易度	敵のパーツHP倍率	敵の攻撃率上昇倍率
×1	1倍	1倍
×2	2倍	1.5倍
×5	5倍	1.8倍
×10	10倍	2.0倍

FRONT MISSION 2089
Border of Madness
Official Complete Guide

DATA

CHAPTER 03
データ

CHAPTER 03 パーツリストの見方

CHAPTER03では、ゲーム内で入手できる全パーツデータを掲載している。武器のデータはGrip、Shoulderの種類に、各カテゴリに分けて掲載。パーツはBody、Arm、Legs、Back Pack、Computerの順に並んでいる。Armは内蔵武器のタイプ、Legsは4つのタイプ別に分類しており、すべてのパーツはゲーム内で名前順にソートで並び替えた順番と同じになっている。

■ Grip、Shoulderデータの見方

Grip
［手武器］

❶

	攻撃力 ❸	命中率 ❹	射程 ❺	重量 ❻	属性 ❼	価格 ❽	入手 ❾
ARTASSAUT アールアッソー MG ❷	3×1[illegible]	74	1	20	貫通	60[illegible]	M24格納庫

+1 攻撃力3×14、価格1200【入手】2周目 M24格納庫
❿ +2 攻撃力3×15、価格1800【入手】2周目 M10詰所オッドアイとの会話後、格納庫

Shoulder
［肩武器］

	攻撃力	命中率	射程	弾数 ⓫	重量	属性	価格	入手
BLACK PANTHER ブラックパンサーランチャー	3×33	80	3-6	3	80	炎熱	1600	M44格納庫

+1 攻撃力3×34、価格3200【入手】2周目 M44格納庫
+2 攻撃力3×35、価格4800【入手】3周目 M44格納庫

Shoulder
［シールド］

	防御力 ⓬	命中率	射程	弾数	重量	属性	価格	入手
FIRE WALL ファイアーウォール	22	–	–	–	26	–	600	M28格納庫

+1 防御力23、価格1200【入手】2周目 M28格納庫
+2 防御力24、価格1800【入手】3周目 M28格納庫

❶パーツの外観

❷パーツ名
パーツの名称。

❸攻撃力
その武器の攻撃力。攻撃回数×一発の攻撃力で示している。

❹命中率
その武器の命中率を示す。

❺射程
その武器の射程を示す。「1-4」とあるものは、最低射程が1、最大射程が4であることを示している。

❻重量
そのパーツの重量。

❼属性
その武器の属性を示す。各アイコンが示す属性は以下の通り。
…貫通 …衝撃 …炎熱

❽価格
そのパーツがSHOPに並んだ際の基本価格。売却時の値段は、この基本価格の1/4になる。

❾入手
そのパーツが入手可能になるミッション、条件を示す。もっとも早く入手できる方法を掲載している。なお、ミッションをMと略して表記している。格納庫と記載されているものは、そのタイミングでSHOPに入荷することを示す。

❿強化されたパーツの性能
そのパーツが+1、+2と強化された時の性能。ここに表記している性能以外は、元となるパーツと同じ性能を持つ。

⓫弾数
その武器に装填されている弾数の最大数を示す。

⓬防御力
シールド、及び大型機動兵器の防御力を示す。数値が高いほど、受けるダメージ値が減少する。

武器、パーツはアルファベット～ロシア語順で探そう

武器、パーツは基本的にアルファベット順に並んでいる。データを確認したいパーツは、ゲーム中の表記名から参照できるだろう。ただし、パーツ名には「Т И Р А Н(テラーン)：Body、Arm、Legs」や「К О Р О Л Д(カローク)：Body、Arm、Legs」やComputerのパーツ名など、ロシア語で、読み方が難しいものもある。このデータページでは、ロシア語のパーツはアルファベットのあとに並べているので、各データの後ろのほうを参照してほしい。

■ Body、Arm、Legs、Back Pack、Computer、大型機動兵器データの見方

Body［胴体］

①	②	HP ③	防御力 ④	出力 ⑤	重量 ⑥	価格 ⑦	入手 ⑧
	ARPEGGIO アルベジオ ボディ	144	40	300	70	1400	M28格納庫

+1 防御力45、価格2800【入手】2周目 M28格納庫 ⑨

Arm［腕］

		HP	防御力	命中率 ⑩	重量	内蔵攻撃力 ⑪	命中補正値 ⑫	属性	価格	入手
	ARPEGGIO アルベジオ アーム	96	40	68	48	1×25	86		700	M28格納庫

+1 防御力45、内蔵攻撃力1×26、価格1400【入手】2周目 M28格納庫

Legs［脚部］

		HP	防御力	出力	移動力 ⑬	重量	価格	入手
	AVENIR アブニール レッグ	66	30	0	14	40	450	M18格納庫

+1 防御力35、価格900【入手】2周目 M18格納庫

Back Pack［背部］

		アイテム ⑭	射程 ⑮	出力	重量	価格	入手
	Bag Worm バッグワーム	4	2	90	10	1100	M49格納庫

Computer［コンピュータ］

	格闘 ⑯	近距離 ⑰	長距離 ⑱	回避 ⑲	価格	入手
Alga アルガ AX-0	72	72	72	96	850	M40格納庫

大型機動兵器

		HP(Body/L・Arm/R・Arm/Legs) ⑳	防御(Body/L・Arm/R・Arm/Legs)	出力 ㉑	重量	移動力 ㉒	価格
	ALGEM アルゲムボディ	300/140/140/200	65/55/55/60	75	100	16	−

Weapon1/Weapon2 ㉓	攻撃力	命中率	射程	弾数	属性	入手
ALGEM MG	4×45	80	1	99		M47マップ内
ALGEM CN	1×65	85	1	99		

+1 防御(Body/L・Arm/R・Arm/Legs)70/60/60/65、攻撃力(Weapon1/Weapon2)4×50/1×70、価格ー【入手】3周目 M25マップ内

❶パーツの外観

❷パーツ名
パーツの名称。

❸HP
そのパーツの最大HP。数値が高いほど、耐久力が高い。

❹防御力
そのパーツの防御力を示す。数値が高いほど、受けるダメージ値が減少する。

❺出力
そのパーツが持つパワーを示す。パーツの総重量がこの数値の合計値以上になるパーツは装備できない。

❻重量
そのパーツの重量。

❼価格
そのパーツがSHOPに並んだ際の基本価格。売却時の値段は、この基本価格の1/4になる。

❽入手
そのパーツが入手可能になるミッション、条件を示す。もっとも早く入手できる方法を記載している。なお、ミッションをMと略して表記している。格納庫と記載されているものは、そのタイミングでSHOPに入荷することを示す。

❾強化されたパーツの性能
そのパーツが＋1と強化された時の性能。ここに表記している性能以外は、元となるパーツと同じ性能を持つ。Back Pack、Computer、Itemは強化されたパーツが存在しない。

❿命中補正率
そのArmに装備した武器の命中率を引き上げる値。

⓫内蔵攻撃力
Armの内蔵武器の攻撃力。

⓬内蔵命中率
Armの内蔵武器の命中率。

⓭移動力
そのLegsの最大移動力。なお、地形の種類によって移動できる歩数は変化する。

⓮アイテム
装備できるアイテムの最大数。

⓯射程
アイテム使用時の使用可能射程。

⓰格闘
格闘攻撃にどれほど影響を与えるかを示す数値。数値が大きいほど、格闘武器で与えるダメージと命中率が高くなる。

⓱近距離
格闘以外の近距離武器にどれほど影響を与えるかを示す数値。数値が大きいほど近距離武器で与えるダメージと命中率が高くなる。

⓲遠距離
遠距離攻撃にどれほど影響を与えるかを示す数値。数値が大きいほど、遠距離武器で与えるダメージと命中率が高くなる。

⓳回避
回避率にどれほど影響を与えるかを示す数値。大きいほど、回避率が高くなる。

⓴HP
大型機動兵器のHP。大型機動兵器には、Bodyのみで構成されているものと、Body、Arm、Legsで構成されるものの2種類ある。

㉑出力
その大型機動兵器が持つパワーを示す。

㉒移動力
その大型機動兵器の最大移動力を示す。

㉓装備武器
大型機動兵器が装備している武器を示す。

Grip 手武器

Grip DATA

MG【マシンガン】

武器	攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手	+1	+2
ARTASSAUT アールアッソー MG	3×13	74	1	20		600	M24格納庫	攻撃力3×14、価格1200【入手】2周目 M24格納庫	攻撃力3×15、価格1800【入手】2周目 M10詰所オッドアイとの会話後、格納庫
ARTASSAUTDOU アールドゥ MG	4×23	74	1	32		1180	M49格納庫	攻撃力4×24、価格2360【入手】2周目 M49格納庫	攻撃力4×25、価格3540【入手】3周目 M20詰所スレッシュとの会話
ARTASSAUT G アールアッソーG MG	3×25	74	1	40		950	M35格納庫	攻撃力3×26、価格1900【入手】2周目 M35格納庫	攻撃力3×27、価格2850【入手】3周目 M35格納庫
ARTASSAUT SP アールアッソーSP MG	3×29	76	1	32		1100	M44格納庫	攻撃力3×30、価格2200【入手】2周目 M44格納庫	攻撃力3×31、価格3300【入手】3周目 M44格納庫
BLACK STAR ブラックスター MG	4×19	74	1	32		920	M40格納庫	攻撃力4×20、価格1840【入手】2周目 M40格納庫	攻撃力4×21、価格2760【入手】3周目 M40格納庫
CEMETERY セメテリー MG	4×5	74	1	10		200	M06格納庫	攻撃力4×6、価格400【入手】2周目 M06格納庫	攻撃力4×7、価格600【入手】3周目 M06格納庫
CEMETERY-10 セメテリー10 MG	4×15	74	1	30		800	M28格納庫	攻撃力4×16、価格1600【入手】2周目 M28格納庫	攻撃力4×17、価格2400【入手】3周目 M28格納庫
DARK HOG ダークホッグ MG	4×7	74	1	16		340	M18格納庫	攻撃力4×8、価格680【入手】2周目 M18格納庫	攻撃力4×9、価格1020【入手】3周目 M18格納庫
FV-24 FV-24 バルカン	5×11	74	1	30		700	M26格納庫	攻撃力5×12、価格1400【入手】2周目 M26格納庫	攻撃力5×13、価格2100【入手】3周目 M26格納庫
FV-24B FV-24B バルカン	5×20	76	1	36		1300	M49格納庫	攻撃力5×21、価格2600【入手】2周目 M39特定敵ユニット撃破	攻撃力5×22、価格3900【入手】3周目 M39特定敵ユニット撃破
GRAVE グレイブ MG	4×3	76	1	10		190	M04格納庫	攻撃力4×4、価格380【入手】2周目 M04格納庫	攻撃力4×5、価格570【入手】3周目 M04格納庫
GRAVE S グレイブ-S MG	4×8	74	1	18		400	M18格納庫	攻撃力4×9、価格800【入手】2周目 M18格納庫	攻撃力4×10、価格1200【入手】3周目 M18格納庫
GRAVE S Ⅱ グレイブ-SⅡ MG	4×20	74	1	30		980	M44格納庫	攻撃力4×21、価格1960【入手】2周目 M44格納庫	攻撃力4×22、価格2940【入手】3周目 M44格納庫
GRAVEⅡ グレイブⅡ MG	4×14	74	1	28		780	M28格納庫	攻撃力4×15、価格1560【入手】2周目 M28格納庫	攻撃力4×16、価格2340【入手】3周目 M28格納庫
GREY EYE 24SRグレイアイ MG	3×22	76	1	32		860	M35格納庫	攻撃力3×23、価格1720【入手】2周目 M35格納庫	攻撃力3×24、価格2580【入手】3周目 M35格納庫

Grip ▶ MG【マシンガン】

LEO STAN
レオスタン MG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
4×9	74	1	18		500	M24格納庫

+1 攻撃力4×10、価格1000【入手】M20詰所スレッシュとの会話
+2 攻撃力4×11、価格1500【入手】2周目 M20詰所スレッシュとの会話

LEO STAN B
レオスタンB MG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
4×21	74	1	32		1000	M44格納庫

+1 攻撃力4×22、価格2000【入手】2周目 M44格納庫
+2 攻撃力4×23、価格3000【入手】3周目 M44格納庫

LEOSOCIAL
22SN レオソシアル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
4×7	74	1	14		280	M12格納庫

+1 攻撃力4×8、価格560【入手】M10詰所オッドアイとの会話後、格納庫
+2 攻撃力4×9、価格840【入手】2周目 M10詰所オッドアイとの会話後、格納庫

MOSTRO 10
モストロ10 MG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
8×5	60	1	10		500	M24格納庫

+1 攻撃力8×6、価格1000【入手】2周目 M24格納庫
+2 攻撃力8×7、価格1500【入手】3周目 M24格納庫

MOSTRO Ⅲ
モストロⅢ MG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
4×18	74	1	20		900	M40格納庫

+1 攻撃力4×19、価格1800【入手】2周目 M40格納庫
+2 攻撃力4×20、価格2700【入手】3周目 M40格納庫

MOSTRO Ⅲ SZ
モストロⅢ-SZ MG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
4×24	76	1	34		1240	M49格納庫

+1 攻撃力4×25、価格2480【入手】2周目 M49格納庫
+2 攻撃力4×26、価格3720【入手】3周目 M49格納庫

MOSTRO-24
モストロ24 MG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
5×5	74	1	16		300	M18格納庫

+1 攻撃力5×6、価格600【入手】2周目 M18格納庫
+2 攻撃力5×7、価格900【入手】3周目 M18格納庫

PAP-55
PAP55 MG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
4×6	74	1	10		220	M09格納庫

+1 攻撃力4×7、価格440【入手】2周目 M09格納庫
+2 攻撃力4×8、価格660【入手】3周目 M09格納庫

PAP-66
PAP66 MG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
3×22	74	1	30		840	M35格納庫

+1 攻撃力3×23、価格1680【入手】M39特定敵ユニット撃破
+2 攻撃力3×24、価格2520【入手】3周目 M35格納庫

RAPTOR
ラプター MG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
4×3	62	1	8		100	M05格納庫

+1 攻撃力4×4、価格200【入手】2周目 M05格納庫
+2 攻撃力4×5、価格300【入手】3周目 M05格納庫

RAPTOR FX
ラプターFX MG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
5×9	74	1	24		660	M26格納庫

+1 攻撃力5×10、価格1320【入手】2周目 M26格納庫
+2 攻撃力5×11、価格1980【入手】3周目 M26格納庫

SIEGE
シージュ MG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
5×2	78	1	8		180	M02格納庫

+1 攻撃力5×3、価格360【入手】M25-B特定敵ユニット撃破
+2 攻撃力5×4、価格540【入手】3周目 M02格納庫

URANIO
ウラニオ MG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
3×19	74	1	26		740	M28格納庫

+1 攻撃力3×20、価格1480【入手】2周目 M28格納庫
+2 攻撃力3×21、価格2220【入手】3周目 M28格納庫

SG【ショットガン】

CATSRAY SG
キャッツレイ SG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
6×4	82	1	28		300	M12格納庫

+1 攻撃力6×5、価格600【入手】M10詰所オッドアイとの会話後、格納庫
+2 攻撃力6×6、価格900【入手】2周目 M10詰所オッドアイとの会話後、格納庫

CATSRAY XX
キャッツレイ-XX SG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
6×5	98	1	34		640	M26格納庫

+1 攻撃力6×6、価格1280【入手】2周目 M26格納庫
+2 攻撃力6×7、価格1920【入手】2周目 M10詰所オッドアイとの会話後、格納庫

CIRCULAR
サーキュラー SG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
6×13	88	1	44		920	M40格納庫

+1 攻撃力6×14、価格1840【入手】2周目 M40格納庫
+2 攻撃力6×15、価格2760【入手】3周目 M20詰所スレッシュとの会話

COVET V300
コベットV300 SG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
6×12	98	1	45		1200	M44格納庫

+1 攻撃力6×13、価格2400【入手】M47マップ内
+2 攻撃力6×14、価格3600【入手】3周目 M44格納庫

Grip ▶ SG【ショットガン】

GALE SG
ゲイル SG

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
6×5	84	1	30		360	M18格納庫

+1 攻撃力6×6、価格720【入手】M20詰所スレッシュとの会話
+2 攻撃力6×7、価格1080【入手】2周目 M20詰所スレッシュとの会話

RF【ライフル】

ANACONDA
アナコンダ ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×43	82	2-4	37		560	M26格納庫

+1 攻撃力1×44、価格1120【入手】2周目 M26格納庫
+2 攻撃力1×45、価格1680【入手】3周目 M26格納庫

COBRA
コブラ ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×56	80	2-4	43		740	M26格納庫

+1 攻撃力1×57、価格1480【入手】M28特定敵ユニット撃破
+2 攻撃力1×58、価格2220【入手】3周目 M26格納庫

CONGRE
コングル ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×20	76	2-3	27		220	M08格納庫

+1 攻撃力1×21、価格440【入手】2周目 M08格納庫
+2 攻撃力1×22、価格660【入手】3周目 M08格納庫

EMPIRE
エンパイヤ ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×24	76	2-3	33		300	M12格納庫

+1 攻撃力1×25、価格600【入手】2周目 M12格納庫
+2 攻撃力1×26、価格900【入手】2周目 M11-Aマップ内

FIRE BIRD
ファイアーバードライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×87	90	2-4	53		2000	M49格納庫

+1 攻撃力1×88、価格4000【入手】2周目 M49格納庫
+2 攻撃力1×89、価格6000【入手】3周目 M49格納庫

GLOWTUSK
グロウタスク ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×21	76	2-3	29		240	M09格納庫

+1 攻撃力1×22、価格480【入手】2周目 M09格納庫
+2 攻撃力1×23、価格720【入手】3周目 M09格納庫

GLOWTUSK-SE
グロウタスクSEライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×47	80	2-4	39		640	M26格納庫

+1 攻撃力1×48、価格1280【入手】2周目 M26格納庫
+2 攻撃力1×49、価格1920【入手】3周目 M26格納庫

HEXAFIRE
ヘキサファイア ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×34	84	2-3	41		400	M18格納庫

+1 攻撃力1×35、価格800【入手】2周目 M18格納庫
+2 攻撃力1×36、価格1200【入手】3周目 M18格納庫

HEXAFIRE-MkⅡ
ヘキサファイアMk-Ⅱ

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×66	84	2-4	48		880	M35格納庫

+1 攻撃力1×67、価格1760【入手】M39特定敵ユニット撃破
+2 攻撃力1×68、価格2640【入手】3周目 M35格納庫

HEXA G3
ヘキサ G3

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×80	80	2-4	65		1300	M41格納庫

+1 攻撃力1×81、価格2600【入手】2周目 M25-B特定敵ユニット撃破
+2 攻撃力1×82、価格3900【入手】3周目 M25-B特定敵ユニット撃破

IBIS
アイビス ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×23	76	2-3	29		260	M10格納庫

+1 攻撃力1×24、価格520【入手】M11-Aマップ内
+2 攻撃力1×25、価格780【入手】3周目 M10格納庫

IBIS Ⅱ
アイビスⅡ ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×58	82	2-4	43		760	M28格納庫

+1 攻撃力1×59、価格1520【入手】2周目 M28格納庫
+2 攻撃力1×60、価格2280【入手】3周目 M28格納庫

IBIS Ⅲ
アイビスⅢ ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×81	84	2-4	49		1600	M44格納庫

+1 攻撃力1×82、価格3200【入手】2周目 M44格納庫
+2 攻撃力1×83、価格4800【入手】3周目 M44格納庫

IGUCHI T5
イグチ5式 ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×12	75	2-3	23		180	M02格納庫

+1 攻撃力1×13、価格360【入手】2周目 M02格納庫
+2 攻撃力1×14、価格540【入手】3周目 M02格納庫

IGUCHI T502
イグチ502式 ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×28	82	2-3	35		320	M18格納庫

+1 攻撃力1×29、価格640【入手】2周目 M18格納庫
+2 攻撃力1×30、価格960【入手】3周目 M18格納庫

PSG-5
PSG-5 ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×36	82	2-4	35		ー	3周目M14コンテナ内

+1 攻撃力1×37【入手】M16特定敵ユニット撃破
+2 攻撃力1×38【入手】2周目 M16特定敵ユニット撃破

Grip ▶ RF【ライフル】

SLAB
スラブ ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×36	82	2-3	35		500	M24格納庫

+1 攻撃力1×37、価格1000【入手】M25-B特定敵ユニット撃破
+2 攻撃力1×38、価格1500【入手】3周目 M24格納庫

WINEE
ウィニー ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×13	76	2-3	25		190	M06格納庫

+1 攻撃力1×14、価格380【入手】2周目 M06格納庫
+2 攻撃力1×15、価格570【入手】3周目 M06格納庫

WINEE-RR
ウィニーRR ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×75	82	2-4	49		940	M40格納庫

+1 攻撃力1×76、価格1880【入手】2周目 M40格納庫
+2 攻撃力1×77、価格2820【入手】3周目 M40格納庫

WINEE PLUS
ウィニープラス RF

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
2×18	80	2-3	37		400	M18格納庫

+1 攻撃力2×19、価格800【入手】2周目 M18格納庫
+2 攻撃力2×20、価格1200【入手】3周目 M16特定敵ユニット撃破

ZIEGE
ツィーゲ ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×99	99	2-4	25		ー	M41マップ内

+1 攻撃力1×100【入手】2周目 M41マップ内
+2 攻撃力1×101【入手】3周目 M41マップ内

ZIEGER
ズィーガー ライフル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×10	78	2-3	23		100	M04格納庫

+1 攻撃力1×11、価格200【入手】2周目 M04格納庫
+2 攻撃力1×12、価格300【入手】2周目 M11-Aマップ内

FT【火炎放射器】

FLAME FOX
フレイム フォックス

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×43	80	1	26		640	M24格納庫

+1 攻撃力1×44、価格1280【入手】2周目 M24格納庫
+2 攻撃力1×45、価格1920【入手】3周目 M10詰所オッドアイとの会話後、格納庫

HOT DOG
ホットドッグ

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×61	80	1	28		800	M28格納庫

+1 攻撃力1×62、価格1600【入手】2周目 M28格納庫
+2 攻撃力1×63、価格2400【入手】3周目 M28格納庫

NAIL FIRE
ネイルファイア

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×20	78	1	20		320	M12格納庫

+1 攻撃力1×21、価格640【入手】M10詰所オッドアイとの会話後、格納庫
+2 攻撃力1×22、価格960【入手】2周目 M10詰所オッドアイとの会話後、格納庫

SNOW MAN
スノーマン

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×66	82	1	40		880	M35格納庫

+1 攻撃力1×67、価格1760【入手】M36特定敵ユニット撃破
+2 攻撃力1×68、価格2640【入手】2周目 M36特定敵ユニット撃破

BZ【バズーカ】

BANISH
バニッシュ バズーカ

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×61	60	1-4	40		840	M28格納庫

+1 攻撃力1×62、価格1680【入手】2周目 M28格納庫
+2 攻撃力1×63、価格2520【入手】3周目 M28格納庫

BANISH Ⅱ
バニッシュⅡバズーカ

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×86	66	1-6	50		1400	M49格納庫

+1 攻撃力1×87、価格2800【入手】2周目 M49格納庫
+2 攻撃力1×88、価格4200【入手】3周目 M49格納庫

BE-11
BE-11 バズーカ

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×59	60	1-4	38		800	M28格納庫

+1 攻撃力1×60、価格1600【入手】2周目 M28格納庫
+2 攻撃力1×61、価格2400【入手】3周目 M28格納庫

BOA-36
ボア36 バズーカ

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×32	60	1-4	26		600	M24格納庫

+1 攻撃力1×33、価格1200【入手】2周目 M24格納庫
+2 攻撃力1×34、価格1800【入手】3周目 M24格納庫

BOA-40
ボア40 バズーカ

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×82	62	1-6	44		1200	M44格納庫

+1 攻撃力1×83、価格2400【入手】2周目 M44格納庫
+2 攻撃力1×84、価格3600【入手】3周目 M44格納庫

GNAUTZ
グノーツバズーカ

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×27	60	1-4	28		400	M12格納庫

+1 攻撃力1×28、価格800【入手】2周目 M12格納庫
+2 攻撃力1×29、価格1200【入手】3周目 M12格納庫

Grip ▶ BZ【バズーカ】

ROCK JACK
ロックジャック BZ

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×95	65	1-3	55		1500	M49格納庫

+1 攻撃力1×96、価格3000【入手】2周目 M49格納庫
+2 攻撃力1×97、価格4500【入手】3周目 M49格納庫

SMASHER
スマッシャー バズーカ

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×24	59	1-4	24		360	M12格納庫

+1 攻撃力1×25、価格720【入手】2周目 M12格納庫
+2 攻撃力1×26、価格1080【入手】3周目 M12格納庫

THUNDER BOLT
サンダーボルトバズーカ

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×74	61	1-4	40		940	M40格納庫

+1 攻撃力1×75、価格1880【入手】2周目 M40格納庫
+2 攻撃力1×76、価格2820【入手】3周目 M40格納庫

GR【グレネード】

IGUCHI T7
イグチ7式 グレネード

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×24	58	1-4	18		360	M09格納庫

+1 撃力1×25、価格720【入手】2周目 M09格納庫
+2 攻撃力1×26、価格1080【入手】2周目 M11-Aマップ内

IGUCHI T702
イグチ702式 グレネード

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×64	61	1-4	32		860	M35格納庫

+1 攻撃力1×65、価格1720【入手】2周目 M35格納庫
+2 攻撃力1×66、価格2580【入手】3周目 M35格納庫

RIM-3
RIM-3 グレネード

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×13	58	1-4	16		320	M06格納庫

+1 攻撃力1×14、価格640【入手】M11-Aマップ内
+2 攻撃力1×15、価格960【入手】3周目 M06格納庫

RIM-4
RIM-4 グレネード

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×60	60	1-4	36		720	M26格納庫

+1 攻撃力1×61、価格1440【入手】2周目 M26格納庫
+2 攻撃力1×62、価格2160【入手】3周目 M26格納庫

KN【ナックル】

D-NAIL
ダブル ネイル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×20	90	1	10		300	M09格納庫

+1 攻撃力1×21、価格600【入手】2周目 M09格納庫
+2 攻撃力1×22、価格900【入手】3周目 M09格納庫

DESTROYERS
デストロイヤー

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×70	90	1	35		―	M24-Aクリア時

+1 攻撃力1×71【入手】2周目 M24-Aクリア時
+2 攻撃力1×72、【入手】3周目 M24-Aクリア時

IRON LUMP
アイアン ランプ

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×40	90	1	10		400	M24格納庫

+1 攻撃力1×41、価格800【入手】M17特定敵ユニット撃破
+2 攻撃力1×42、価格1200【入手】2周目 M17特定敵ユニット撃破

PB【パイルバンカー】

B-TUSK
バトル タスク

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×50	80	1	10		400	M26格納庫

+1 攻撃力1×51、価格800【入手】M39特定敵ユニット撃破
+2 攻撃力1×52、価格1200【入手】2周目 M39特定敵ユニット撃破

F-X IMPERIAL
F-X インペリアル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×90	80	1	30		―	M36特定敵ユニット撃破

+1 攻撃力1×91【入手】2周目 M36特定敵ユニット撃破
+2 攻撃力1×92【入手】3周目 M36特定敵ユニット撃破

HEAVY PILE
ヘヴィ パイル

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×30	80	1	10		250	M18格納庫

+1 攻撃力1×31、価格500【入手】2周目 M14マップ内
+2 攻撃力1×32、価格750【入手】3周目 M11-Aマップ内

RD【ロッド】

CRUSADER ROD
クルセイダーロッド

攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
1×90	85	1	10		1100	M44格納庫

+1 攻撃力1×91、価格2200【入手】2周目 M44格納庫
+2 攻撃力1×92、価格3300【入手】3周目 M39特定敵ユニット撃破

Grip ▶ RD【ロッド】

名称	攻撃力	命中率	射程	重量	属性	価格	入手
F-1 TONFA F-1ロングトンファ	1×13	85	1	5		170	M04格納庫
+1 攻撃力1×14、価格340【入手】2周目 M04格納庫							+2 攻撃力1×15、価格510【入手】3周目 M04格納庫
F-2 TONFA F-2ロングトンファ	1×26	80	1	10		240	M12格納庫
+1 攻撃力1×27、価格480【入手】M14コンテナ内							+2 攻撃力1×28、価格720【入手】3周目 M12格納庫
F-3 HAND ROD F-3ハンドロッド	1×34	80	1	10		300	M18格納庫
+1 攻撃力1×35、価格600【入手】M17特定敵ユニット撃破							+2 攻撃力1×36、価格900【入手】2周目 M17特定敵ユニット撃破
F-4 HAND ROD F-4ハンドロッド	1×37	80	1	10		400	M24格納庫
+1 攻撃力1×38、価格800【入手】2周目 M24格納庫							+2 攻撃力1×39、価格1200【入手】3周目 M17特定敵ユニット撃破
KAGIROI 火光	1×50	80	1	20		ー	M40クリア時
+1 攻撃力1×51【入手】2周目 M40クリア時							+2 攻撃力1×52【入手】3周目 M40クリア時
K-SABER キーン セイバー	1×40	80	1	20		380	M24格納庫
+1 攻撃力1×41、価格760【入手】2周目 M24格納庫							+2 攻撃力1×42、価格1140【入手】3周目 M14コンテナ内

パーツあれこれ豆知識 タイプ別オススメ武器コレクション

格闘武器、近距離武器、遠距離武器のなかから、ゲーム終盤で装備させたいオススメの武器を紹介する。どの武器も攻撃力が高く、強敵が多いミッションで頼りになるだろう。なかでも今作で初登場となる、格闘武器のDESTROYERSは、2つの属性を持つオススメの武器だ。

格闘武器

CRUSADER ROD

最強の攻撃力を持つ格闘武器。命中率も高く、安定して敵ユニットに大ダメージを与えられる。

DESTROYERS

衝撃と炎熱の2つの属性を持つ珍しい格闘武器。属性防御が貫通の敵ユニットに真価を発揮する。

近距離武器

FV-24B

最高の総攻撃力を持つマシンガン。スキルのSpeedが発動すると、与えるダメージは相当なものになる。

COVET V300

命中率が98と、とても高いショットガン。攻撃を外すことが少ないため、安定したダメージを与える。

遠距離武器

BANISH II

最大射程6を誇るバズーカ。攻撃力も高く、肩武器の代わりに使用しても遜色がない性能を誇る。

ALBATROSS

3×34の攻撃力、命中率82、最大射程6というバランスのよさが魅力。ゲーム終盤まで活躍する。

Shoulder 肩武器

Shoulder DATA

MS【ミサイル】

	名称	攻撃力	命中率	射程	弾数	重量	属性	価格	入手	+1	+2
	BLACK PANTHER ブラックパンサーランチャー	3×33	80	3-6	3	80		1600	M44格納庫	攻撃力3×34、価格3200【入手】2周目 M44格納庫	攻撃力3×35、価格4800【入手】3周目 M44格納庫
	BONE ボーン Mランチャー	2×14	76	3-5	3	24		360	M05-Aクリア時	攻撃力2×15、価格720【入手】2周目 M05-Aクリア時	攻撃力2×16、価格1080【入手】3周目 M05-Aクリア時
	CERES ケレース Mランチャー	2×47	82	6-8	2	70		1400	M35格納庫	攻撃力2×48、価格2800【入手】2周目 M35格納庫	攻撃力2×49、価格4200【入手】3周目 M35格納庫
	CRANE クレイン Mランチャー	3×32	80	3-6	3	80		1560	M40格納庫	攻撃力3×33、価格3120【入手】2周目 M40格納庫	攻撃力3×34、価格4680【入手】3周目 M40格納庫
	DONKEY ドンキー Mランチャー	3×20	78	3-6	2	34		860	M24格納庫	攻撃力3×21、価格1720【入手】2周目 M24格納庫	攻撃力3×22、価格2580【入手】3周目 M24格納庫
	DONKEY DX ドンキーDX Mランチャー	3×25	80	4-8	2	70		1280	M35格納庫	攻撃力3×26、価格2560【入手】2周目 M35格納庫	攻撃力3×27、価格3840【入手】3周目 M35格納庫
	DONKEY DXⅡ ドンキーDX2 Mランチャー	1×99	86	3-6	4	90		2000	M49格納庫	攻撃力1×100、価格4000【入手】2周目 M49格納庫	攻撃力1×101、価格6000【入手】3周目 M49格納庫
	EGRET イーグレットMランチャー	2×21	76	3-6	3	32		540	M12格納庫	攻撃力2×22、価格1080【入手】2周目 M11-B特定コンテナ破壊	攻撃力2×23、価格1620【入手】3周目 M11-B特定コンテナ破壊
	GOLDIAS ゴルディアスMランチャー	2×28	78	3-6	2	30		600	M18格納庫	攻撃力2×29、価格1200【入手】2周目 M18格納庫	攻撃力2×30、価格1800【入手】3周目 M18格納庫
	MAGIC BOX マジックボックスランチャー	3×22	78	4-6	2	50		1000	M26格納庫	攻撃力3×23、価格2000【入手】2周目 M26格納庫	攻撃力3×24、価格3000【入手】3周目 M26格納庫
	MGR-IB MGR-IB	2×12	74	3-5	2	20		340	M06格納庫	攻撃力2×13、価格680【入手】2周目 M06格納庫	攻撃力2×14、価格1020【入手】3周目 M06格納庫
	PARAINA パライナ Mランチャー	1×90	84	4-6	4	84		1800	M49格納庫	攻撃力1×91、価格3600【入手】2周目 M49格納庫	攻撃力1×92、価格5400【入手】3周目 M49格納庫
	PIZ-3 ピズ3 Mランチャー	1×10	68	3-4	3	12		ー	オッドアイ初期装備	ー	ー
	PIZ-8 ピズ8	3×22	78	3-6	2	40		920	M24格納庫	攻撃力3×23、価格1840【入手】M20詰所スレッシュとの会話	攻撃力3×24、価格2760【入手】2周目 M20詰所スレッシュとの会話
	SKULL スカル Mランチャー	3×24	80	3-6	3	64		1300	M28格納庫	攻撃力3×25、価格2600【入手】2周目 M28格納庫	攻撃力3×26、価格3900【入手】3周目 M28格納庫

Shoulder ▶ MS【ミサイル】

名称	攻撃力	命中率	射程	弾数	重量	属性	価格	入手	+1	+2
SLAY スレイ Mランチャー	2×37	80	3-6	3	64		1300	M28格納庫	攻撃力2×38、価格2600【入手】2周目 M28格納庫	攻撃力2×39、価格3900【入手】3周目 M28格納庫
SUN OWL サンアウルMランチャー	3×14	76	3-5	3	32		500	M12格納庫	攻撃力3×15、価格1000【入手】2周目 M11-B特定コンテナ破壊	攻撃力3×16、価格1500【入手】3周目 M11-B特定コンテナ破壊

RK【ロケット】

名称	攻撃力	命中率	射程	弾数	重量	属性	価格	入手	+1	+2
ALBATROSS アルバトロス Rランチャー	3×34	82	3-6	3	80		1700	M44格納庫	攻撃力3×35、価格3400【入手】2周目 M44格納庫	攻撃力3×36、価格5100【入手】3周目 M20詰所スレッシュとの会話
GALVADOS ガルヴァドスRランチャー	3×11	76	3-5	3	26		400	M09格納庫	攻撃力3×12、価格800【入手】2周目 M09格納庫	攻撃力3×13、価格1200【入手】3周目 M09格納庫
PROBATON プロバトン Rランチャー	3×30	80	3-6	3	76		1480	M40格納庫	攻撃力3×31、価格2960【入手】2周目 M40格納庫	攻撃力3×32、価格4440【入手】3周目 M40格納庫
RAGOS ラゴース Rランチャー	2×37	80	4-8	2	62		1280	M26格納庫	攻撃力2×38、価格2560【入手】2周目 M26格納庫	攻撃力2×39、価格3840【入手】3周目 M26格納庫
WILD GOOSE ワイルドグースRランチャー	3×30	80	3-4	3	74		1380	M35格納庫	攻撃力3×31、価格2760【入手】2周目 M35格納庫	攻撃力3×32、価格4140【入手】3周目 M35格納庫

SH【シールド】

名称	防御力	命中率	射程	弾数	重量	属性	価格	入手	+1	+2
FIRE WALL ファイアーウォール	22	—	—	—	26	—	600	M28格納庫	防御力23、価格1200【入手】2周目 M28格納庫	防御力24、価格1800【入手】3周目 M28格納庫
WS-2B WS-2B	17	—	—	—	24	—	560	M26格納庫	防御力18、価格1120【入手】2周目 M26格納庫	防御力19、価格1680【入手】3周目 M26格納庫
WS-14 WS-14 シールド	12	—	—	—	18	—	300	M18格納庫	防御力13、価格600【入手】M21コンテナ内	防御力14、価格900【入手】3周目 M18格納庫
WS-14B WS-14B	27	—	—	—	28	—	700	M40格納庫	防御力28、価格1400【入手】2周目 M40格納庫	防御力29、価格2100【入手】3周目 M21コンテナ内
WS-20 WS-20 シールド	9	—	—	—	12	—	200	M09格納庫	防御力10、価格400【入手】2周目 M09格納庫	防御力11、価格600【入手】3周目 M09格納庫
WS-Ⅱ WS-Ⅱ シールド	4	—	—	—	6	—	160	M04格納庫	防御力5、価格320【入手】2周目 M04格納庫	防御力6、価格480【入手】3周目 M04格納庫

Body
胴体
Body DATA

ARPEGGIO
アルペジオ ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
144	40	300	70	1400	M28格納庫

+1 防御力45、価格2800【入手】2周目 M28格納庫

AVENIR
アブニール ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
84	28	200	55	700	M18格納庫

+1 防御力33、価格1400【入手】2周目 M18格納庫

BIZANT
ビザント ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
72	30	260	44	680	M18格納庫

+1 防御力35、価格1360【入手】2周目 M18格納庫

BLIZZAIA
ブリザイア ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
180	46	300	80	1640	M35格納庫

+1 防御力51、価格3280【入手】2周目 M35格納庫

BLIZZAIA Ⅱ
ブリザイアⅡ ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
204	48	320	90	1800	M40格納庫

+1 防御力53、価格3600【入手】2周目 M40格納庫

BONART
ボナート ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
108	30	210	65	880	M24格納庫

+1 防御力35、価格1760【入手】2周目 M24格納庫

CALM
カーム ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
24	8	55	12	ー	チャンプ初期装備・オッドアイ初期装備

ー

CICADA Ⅱ
シケイダⅡ ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
144	36	260	80	1120	M26格納庫

+1 防御力41、価格2240【入手】2周目 M26格納庫

CRABESANT
クラブサン ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
60	24	200	36	600	M12格納庫

+1 防御力29、価格1200【入手】2周目 M12格納庫

CRABESANT Ⅱ
クラブサンⅡ ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
66	30	240	40	680	M18格納庫

+1 防御力35、価格1360【入手】2周目 M18格納庫

CROF
クロフ ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
96	30	220	50	840	M24格納庫

+1 防御力35、価格1680【入手】2周目 M24格納庫

ELDOS
エルドス ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
228	54	420	80	2280	M49格納庫

+1 防御力59、価格4560【入手】2周目 M49格納庫

FLUGEL
フリューゲル ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
174	46	320	80	1700	M40格納庫

+1 防御力51、価格3400【入手】2周目 M40格納庫

FROST
フロスト ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
108	32	200	60	800	M18格納庫

+1 防御力37、価格1600【入手】M21コンテナ内

FROST HW
フロストHW ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
128	42	260	80	ー	2週目 M14コンテナ内

ー

GALVO
ガルボ ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
42	13	130	28	400	M04格納庫

+1 防御力18、価格800【入手】2周目 M04格納庫

Body

GALVO MRX
ガルボMRX ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
54	22	180	34	540	M12格納庫

+1 防御力27、価格1080【入手】2周目 M12格納庫

GALVO SV
ガルボSV ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
48	18	160	30	460	M09格納庫

+1 防御力23、価格920【入手】2周目 M09格納庫

GEIN
ゲイン ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
60	22	170	38	540	M12格納庫

+1 防御力27、価格1080【入手】2周目 M12格納庫

GENEM
ゲネム ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
66	24	180	40	600	M12格納庫

+1 防御力29、価格1200【入手】2周目 M12格納庫

GIZEH
ギザ ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
45	13	120	30	400	M04格納庫

+1 防御力18、価格800【入手】2周目 M04格納庫

GROPPE
グロップ ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
54	24	220	32	600	M12格納庫

+1 防御力29、価格1200【入手】2周目 M12格納庫

GROPPE SPV
グロップSP-V ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
120	34	220	70	980	M26格納庫

+1 防御力39、価格1960【入手】2周目 M26格納庫

HUSKY Mk.Ⅲ
ハスキーMk.Ⅲ ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
39	13	140	26	400	M04格納庫

+1 防御力18、価格800【入手】2周目 M04格納庫

HUSKY Mk.Ⅳ
ハスキーMk.Ⅳ ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
51	20	165	30	480	M09格納庫

+1 防御力25、価格960【入手】M11-Aマップ内

IGEL EINS H
イーゲルアイン H ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
250	60	440	75	2300	M49格納庫

+1 防御力65、価格4600【入手】2周目 M49格納庫

INDOS
インドス ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
144	40	300	70	1360	M26格納庫

+1 防御力45、価格2720【入手】2周目 M26格納庫

MEARAID
メアレイド ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
120	36	280	64	1100	M26格納庫

+1 防御力41、価格2200【入手】2周目 M26格納庫

MOTH VR.5
モスVR.5 ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
66	26	220	40	660	M12格納庫

+1 防御力31、価格1320【入手】M14コンテナ内

NOVARAID
ノヴァレイド ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
126	38	300	64	1200	M26格納庫

+1 防御力43、価格2400【入手】2周目 M26格納庫

NUMSEKAR
ナムスカル ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
220	60	320	85	1980	M44格納庫

+1 防御力65、価格3960【入手】2周目 M44格納庫

ORCUS
オルクス ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
60	28	240	45	700	M18格納庫

+1 防御力33、価格1400【入手】2周目 M18格納庫

ORCUS Ⅱ
オルクスⅡ ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
96	34	260	60	980	M26格納庫

+1 防御力39、価格1960【入手】2周目 M26格納庫

ORGEL
オルゲル ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
150	42	340	76	1580	M35格納庫

+1 防御力47、価格3160【入手】2周目 M35格納庫

Body

	名称	HP	防御力	出力	重量	価格	入手	+1
	PABOTTE パボット ボディ	36	11	120	26	340	M02格納庫	防御力16、価格680【入手】2周目 M02格納庫
	PABOTTE Ⅱ パボットⅡ ボディ	54	18	140	34	460	M09格納庫	防御力23、価格920【入手】2周目 M09格納庫
	PEGASE ペガース ボディ	228	50	340	96	1880	M44格納庫	防御力55、価格3760【入手】2周目 M44格納庫
	PEREGRINE ペレグリン ボディ	84	32	240	45	880	M24格納庫	防御力37、価格1760【入手】2周目 M24格納庫
	PERZEA ペルゼア ボディ	156	48	420	74	1780	M40格納庫	防御力53、価格3560【入手】2周目 M40格納庫
	PHANTOM ファントム ボディ	220	48	500	64	―	M50特定敵ユニット撃破	防御力53【入手】2周目 M50特定敵ユニット撃破
	PIOUS パイウス ボディ	120	40	440	60	1800	M35格納庫	防御力45、価格3600【入手】2周目 M35格納庫
	PRISOMEA プリソメア ボディ	132	40	360	60	1500	M28格納庫	防御力45、価格3000【入手】2周目 M28格納庫
	PROZION プロジオン ボディ	120	44	400	70	1640	M35格納庫	防御力49、価格3280【入手】2周目 M35格納庫
	RATMOUNT ラットマウント ボディ	168	42	300	82	1580	M35格納庫	防御力47、価格3160【入手】2周目 M35格納庫
	S-ORCUS Sオルクス ボディ	132	38	280	68	1200	M26格納庫	防御力43、価格2400【入手】2周目 M26格納庫
	STORK ストーク ボディ	72	28	220	50	700	M18格納庫	防御力33、価格1400【入手】2周目 M18格納庫
	STORK Mk.Ⅳ ストークMk.Ⅳ ボディ	108	34	240	64	980	M26格納庫	防御力39、価格1960【入手】2周目 M26格納庫
	STREGA ストレーガ ボディ	150	38	320	75	1300	M26格納庫	防御力43、価格2600【入手】2周目 M26格納庫
	TEMPEST テンペスト ボディ	36	20	180	32	450	M06格納庫	防御力25、価格900【入手】2周目 M05-B クリア時
	TENDUS テンダス ボディ	27	10	110	20	300	M02格納庫	防御力15、価格600【入手】2周目 M02格納庫
	TYPE 65 サカタ65式 ボディ	132	40	300	66	1400	M28格納庫	防御力45、価格2800【入手】2周目 M28格納庫
	TYPE 67 サカタ67式 ボディ	132	42	360	70	1580	M35格納庫	防御力47、価格3160【入手】2周目 M35格納庫

Body

TYPE 67C
サカタ67式改 ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
168	46	330	78	1700	M40格納庫

+1 防御力51、価格3400【入手】2周目 M40格納庫

TYPE 103
サカタ103式 ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
192	50	420	74	1880	M44格納庫

+1 防御力55、価格3760【入手】2周目 M44格納庫

TYPE 105
サカタ105式 ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
216	52	400	78	2100	M49格納庫

+1 防御力57、価格4200【入手】2周目 M49格納庫

TYPE 150
サカタ150式 ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
192	52	440	74	1940	M44格納庫

+1 防御力57、価格3880【入手】2周目 M44格納庫

VAJE
ヴァジェ ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
40	15	190	30	490	M09格納庫

+1 防御力20、価格980【入手】M11-B特定コンテナ破壊

VALIANT
ヴァリアント ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
324	54	400	92	2280	M49格納庫

+1 防御力59、価格4560【入手】2周目 M49格納庫

VALS
バルス ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
240	52	380	88	2100	M49格納庫

+1 防御力57、価格4200【入手】2周目 M49格納庫

VAPOR
ヴェイパー ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
48	16	120	24	450	M05-Bクリア時

+1 防御力21、価格900【入手】2周目 M05-Bクリア時

VASA
ヴァーサ ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
120	32	220	60	920	M24格納庫

+1 防御力37、価格1840【入手】2周目 M24格納庫

WILD GOAT
ワイルドゴート ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
156	40	320	76	1400	M28格納庫

+1 防御力45、価格2800【入手】2周目 M28格納庫

ZEARAID
ゼアレイド ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
84	32	220	40	800	M18格納庫

+1 防御力37、価格1600【入手】2周目 M18格納庫

ZELIA
ゼリア ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
204	52	400	78	1960	M44格納庫

+1 防御力57、価格3920【入手】2周目 M44格納庫

ZELT
ゼルト ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
90	25	240	55	900	M18格納庫

+1 防御力30、価格1800【入手】2周目 M18格納庫

ZENITH
ゼニス ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
33	11	130	24	340	M02格納庫

+1 防御力16、価格680【入手】2周目 M02格納庫

ZENITH V
ゼニスV ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
240	58	460	70	2400	M49格納庫

+1 防御力63、価格4800【入手】2周目 M49格納庫

ZEROA
ゼロア ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
156	44	360	75	1640	M35格納庫

+1 防御力49、価格3280【入手】2周目 M35格納庫

ZIGLE-6B
ジグル6B ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
42	18	180	26	460	M09格納庫

+1 防御力23、価格920【入手】2周目 M09格納庫

ZIGLE-11A
ジグル11A ボディ

HP	防御力	出力	重量	価格	入手
48	22	200	30	540	M12格納庫

+1 防御力27、価格1080【入手】2周目 M12格納庫

Body

ZIKADE ツィカーデ ボディ	HP	防御力	出力	重量	価格	入手
	96	34	260	48	920	M24格納庫

+1 防御力39、価格1840【入手】2周目 M24格納庫

ZINC ジンク ボディ	HP	防御力	出力	重量	価格	入手
	162	42	300	80	1500	M28格納庫

+1 防御力47、価格3000【入手】2周目 M28格納庫

ZOLA-3A ゾラ3A ボディ	HP	防御力	出力	重量	価格	入手
	30	11	140	22	340	M02格納庫

+1 防御力16、価格680【入手】2周目 M02格納庫

КОРОЛД カローク ボディ	HP	防御力	出力	重量	価格	入手
	228	52	400	90	2200	M49格納庫

+1 防御力57、価格4400【入手】2周目 M49格納庫

ТИРАН テラーン ボディ	HP	防御力	出力	重量	価格	入手
	204	50	440	80	2000	M44格納庫

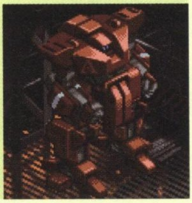
+1 防御力55、価格4000【入手】2周目 M20クリア時

パーツあれこれ豆知識 タイプ別オススメWAP

ゲーム中盤から終盤で入手できるWAPのなかから特に優れていると思われるものを、格闘・近距離戦と遠距離戦に向いているものそれぞれに分けて紹介する。敵ユニットからの反撃が多い格闘・近距離戦に適したWAPは、HPと防御力に優れており、また出力が高いものがいい。遠距離戦に適したWAPは肩武器を両肩に装備したいので、出力が高いパーツを選びたい。その際、肩武器を両肩に装備しても出力に余裕がある場合、反撃用に腕武器を装備させたり、背部にRiffを装備させて支援役にすることもできる。ここで紹介しているWAPを基本として、自分の戦術やミッションの状況に合わせてセットアップをしていこう。

格闘・近距離戦

VALIANT



高いHPと防御力を持つパーツで、攻撃を受けやすい前線で戦う格闘・近距離タイプに適している。出力も400と高く、重量のある武器を装備できる。

ТИРАН

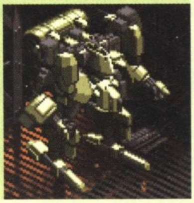
4×25という高威力のマシンガンを内蔵した腕部が魅力。他の武器が装備できない分、総重量が軽くなるため、移動力がアップする点も見逃せない。

遠距離戦

ZENITH V

胴体の出力が極めて高く、重量の重い武器を軽々と複数装備できる。また脚部の移動力の高さも魅力で、脚部だけこのパーツを装備するのもオススメだ。

PIOUS



ゲーム中盤の、ミッション35で入手できる割に、胴体が440と高い出力を持つ高性能なパーツ。両肩に肩武器を装備する遠距離タイプに相応しい能力を持つ。

Arm 腕

Arm DATA

ARM PUNCH【アームパンチ】

	名称	HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手	+1
	ARPEGGIO アルペジオ アーム	96	40	68	48	1×25	86		700	M28格納庫	防御力45、内蔵攻撃力1×26、価格1400【入手】2周目 M28格納庫
	AVENIR アブニール アーム	48	28	70	32	1×14	80		350	M18格納庫	防御力33、内蔵攻撃力1×15、価格700【入手】2周目 M18格納庫
	BLIZZAIA ブリザイア アーム	132	50	76	64	1×35	76		800	M35格納庫	防御力55、内蔵攻撃力1×36、価格1600【入手】2周目 M35格納庫
	BLIZZAIA Ⅱ ブリザイアⅡ アーム	144	48	78	70	1×35	80		880	M40格納庫	防御力53、内蔵攻撃力1×36、価格1760【入手】2周目 M40格納庫
	BONART ボナート アーム	72	30	72	36	1×16	82		400	M24格納庫	防御力35、内蔵攻撃力1×17、価格800【入手】2周目 M24格納庫
	CALM カーム アーム	19	9	45	8	1×7	80		—	チャンプ・オッドアイ初期装備	—
	CICADA Ⅱ シケイダⅡ アーム	96	32	74	44	1×20	84		520	M26格納庫	防御力37、内蔵攻撃力1×21、価格1040【入手】2周目 M26格納庫
	CRABESANT クラブサン アーム	48	26	70	30	1×9	82		300	M12格納庫	防御力31、内蔵攻撃力1×10、価格600【入手】2周目 M12格納庫
	CRABESANT Ⅱ クラブサンⅡ アーム	42	30	70	30	1×12	80		340	M18格納庫	防御力35、内蔵攻撃力1×13、価格680【入手】2周目 M18格納庫
	DASLER ※ ダスラークロウ アーム	216	58	86	76	1×96	92		1600	M49格納庫	防御力63、内蔵攻撃力1×97、価格3200【入手】2周目 M49格納庫
	DASLER Ⅱ ※ ダスラークロウⅡ アーム	150	42	80	65	1×82	85		—	2周目 M14コンテナ内	防御力47、内蔵攻撃力1×83【入手】3周目 M14コンテナ内
	DRAGON HANDS ドラゴンハンド アーム	120	52	98	80	1×99	98		—	2周目 M47マップ内	防御力57、内蔵攻撃力1×100【入手】3周目 M47マップ内
	ELDOS エルドス アーム	156	54	84	64	1×40	82		1200	M49格納庫	防御力59、内蔵攻撃力1×41、価格2400【入手】2周目 M49格納庫
	FLUGEL フリューゲル アーム	132	46	70	68	1×35	82		800	M40格納庫	防御力51、内蔵攻撃力1×36、価格1600【入手】2周目 M40格納庫
	FROST フロスト アーム	60	32	72	34	1×15	80		380	M18格納庫	防御力37、内蔵攻撃力1×16、価格760【入手】2周目 M18格納庫

※この2つのアームは右腕だけしか存在しない

Arm ▸ ARM PUNCH【アームパンチ】

FROST HW フロストHW アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
90	48	74	45	1×15	84		−	M14コンテナ内

−

GALVO ガルボ アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
25	16	62	20	1×5	82		200	M04格納庫

+1 防御力21、内蔵攻撃力1×6、価格400【入手】2周目 M04格納庫

GALVO MRX ガルボMRX アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
42	24	68	28	1×8	82		280	M12格納庫

+1 防御力29、内蔵攻撃力1×9、価格560【入手】M14コンテナ内

GALVO SV ガルボSV アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
36	22	64	26	1×7	82		250	M09格納庫

+1 防御力27、内蔵攻撃力1×8、価格500【入手】2周目 M09格納庫

GEIN ゲイン アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
48	22	66	32	1×10	80		280	M12格納庫

+1 防御力27、内蔵攻撃力1×11、価格560【入手】2周目 M12格納庫

GENEM ゲネム アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
54	24	68	32	1×10	82		300	M12格納庫

+1 防御力29、内蔵攻撃力1×11、価格600【入手】2周目 M12格納庫

GIZEH ギザ アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
26	15	61	24	1×6	81		200	M04格納庫

+1 防御力20、内蔵攻撃力1×7、価格400【入手】2周目 M04格納庫

GROPPE グロップ アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
42	28	72	28	1×9	82		300	M12格納庫

+1 防御力33、内蔵攻撃力1×10、価格600【入手】2周目 M12格納庫

GROPPE SPV グロップSP-V アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
84	32	74	40	1×20	82		480	M26格納庫

+1 防御力37、内蔵攻撃力1×21、価格960【入手】2周目 M26格納庫

HUSKY Mk.Ⅲ ハスキーMk.Ⅲ アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
24	17	63	18	1×5	83		200	M04格納庫

+1 防御力22、内蔵攻撃力1×6、価格400【入手】2周目 M04格納庫

HUSKY Mk.Ⅳ ハスキーMk.Ⅳ アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
39	24	65	26	1×7	82		260	M09格納庫

+1 防御力29、内蔵攻撃力1×8、価格520【入手】2周目 M09格納庫

IGEL EINS H イーゲルアイン H アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
175	68	72	42	1×40	90		1265	M49格納庫

+1 防御力73、内蔵攻撃力1×41、価格2530【入手】2周目 M49格納庫

MEARAID メアレイド アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
72	36	80	32	1×19	82		500	M26格納庫

+1 防御力41、内蔵攻撃力1×20、価格1000【入手】2周目 M26格納庫

MOTH VR.5 モスVR.5 アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
54	28	70	31	1×11	82		320	M12格納庫

+1 防御力33、内蔵攻撃力1×12、価格640【入手】2周目 M12格納庫

NOVARAID ノヴァレイド アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
78	40	82	34	1×20	80		580	M26格納庫

+1 防御力45、内蔵攻撃力1×21、価格1160【入手】2周目 M26格納庫

NUMSEKAR ナムスカル アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
154	68	90	48	1×45	90		1089	M44格納庫

+1 防御力73、内蔵攻撃力1×46、価格2178【入手】2周目 M44格納庫

ORCUS オルクス アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
36	34	74	28	1×12	82		350	M18格納庫

+1 防御力39、内蔵攻撃力1×13、価格700【入手】2周目 M18格納庫

ORCUS Ⅱ オルクスⅡ アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
60	36	78	30	1×18	80		480	M26格納庫

+1 防御力41、内蔵攻撃力1×19、価格960【入手】2周目 M26格納庫

Arm ▶ ARM PUNCH【アームパンチ】

ORGEL
オルゲル アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
108	46	70	58	1×35	80		750	M35格納庫

+1 防御力51、内蔵攻撃力1×36、価格1500【入手】2周目 M35格納庫

PABOTTE
パボット アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
25	13	58	20	1×5	81		160	M02格納庫

+1 防御力18、内蔵攻撃力1×6、価格320【入手】2周目 M02格納庫

PABOTTE Ⅱ
パボットⅡ アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
33	23	63	25	1×7	80		250	M09格納庫

+1 防御力28、内蔵攻撃力1×8、価格500【入手】2周目 M09格納庫

PEGASE
ペガース アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
156	50	80	72	1×40	82		900	M44格納庫

+1 防御力55、内蔵攻撃力1×41、価格1800【入手】2周目 M44格納庫

PEREGRINE
ペレグリン アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
48	34	74	30	1×15	80		400	M24格納庫

+1 防御力39、内蔵攻撃力1×16、価格800【入手】2周目 M24格納庫

PERZEA
ペルゼア アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
96	50	82	50	1×25	82		880	M40格納庫

+1 防御力55、内蔵攻撃力1×26、価格1760【入手】2周目 M40格納庫

PHANTOM
ファントム アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
160	46	88	52	1×36	88		−	M50特定敵ユニット撃破

+1 防御力51、内蔵攻撃力1×37【入手】2周目 M50特定敵ユニット撃破

PIOUS
パイウス アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
84	45	70	34	1×25	80		990	M35格納庫

+1 防御力50、内蔵攻撃力1×26、価格1980【入手】2周目 M35格納庫

PRISOMEA
プリソメア アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
78	40	86	38	1×22	82		690	M28格納庫

+1 防御力45、内蔵攻撃力1×23、価格1380【入手】2周目 M28格納庫

PROZION
プロジオン アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
72	50	84	48	1×20	84		800	M35格納庫

+1 防御力55、内蔵攻撃力1×21、価格1600【入手】2周目 M35格納庫

S-ORCUS
Sオルクス アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
90	38	76	36	1×20	82		580	M26格納庫

+1 防御力43、内蔵攻撃力1×21、価格1160【入手】2周目 M26格納庫

STORK
ストーク アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
42	30	72	30	1×13	82		350	M18格納庫

+1 防御力35、内蔵攻撃力1×14、価格700【入手】2周目 M18格納庫

STORK Mk.Ⅳ
ストークMk.Ⅳ アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
72	34	76	34	1×18	82		480	M26格納庫

+1 防御力39、内蔵攻撃力1×19、価格960【入手】2周目 M26格納庫

STREGA
ストレーガ アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
105	43	72	42	1×20	80		715	M26格納庫

+1 防御力48、内蔵攻撃力1×21、価格1430【入手】2周目 M26格納庫

TEMPEST
テンペスト アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
24	22	60	26	1×6	84		220	M06格納庫

+1 防御力27、内蔵攻撃力1×7、価格440【入手】2周目 M06格納庫

TENDUS
テンダス アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
22	12	57	18	1×4	80		150	M02格納庫

+1 防御力17、内蔵攻撃力1×5、価格300【入手】2周目 M02格納庫

TYPE 103
サカタ103式 アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
108	52	82	50	1×30	82		900	M44格納庫

+1 防御力57、内蔵攻撃力1×31、価格1800【入手】2周目 M44格納庫

TYPE 105
サカタ105式 アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
144	52	84	62	1×40	82		1100	M49格納庫

+1 防御力57、内蔵攻撃力1×41、価格2200【入手】2周目 M49格納庫

Arm ▶ ARM PUNCH【アームパンチ】

TYPE 150
サカタ150式 アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
120	52	84	50	1×30	82		960	M44格納庫

+1 防御力57、内蔵攻撃力1×31、価格1920【入手】2周目 M44格納庫

VAJE
ヴァジェ アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
28	15	70	20	1×5	80		270	M09格納庫

+1 防御力20、内蔵攻撃力1×6、価格540【入手】M11-B特定コンテナ破壊

VALIANT
ヴァリアント アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
192	52	82	78	1×45	88		1200	M49格納庫

+1 防御力57、内蔵攻撃力1×46、価格2400【入手】2周目 M49格納庫

VALS
バルス アーム アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
180	50	82	74	1×40	84		1100	M49格納庫

+1 防御力55、内蔵攻撃力1×41、価格2200【入手】2周目 M49格納庫

VASA
ヴァーサ アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
84	32	74	38	1×15	80		460	M24格納庫

+1 防御力37、内蔵攻撃力1×16、価格920【入手】2周目 M24格納庫

ZEARAID
ゼアレイド アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
48	36	74	28	1×13	80		380	M18格納庫

+1 防御力41、内蔵攻撃力1×14、価格760【入手】2周目 M18格納庫

ZELIA
ゼリア アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
132	52	82	62	1×35	82		980	M44格納庫

+1 防御力57、内蔵攻撃力1×36、価格1960【入手】2周目 M44格納庫

ZELT
ゼルト アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
63	29	70	31	1×10	80		495	M18格納庫

+1 防御力34、内蔵攻撃力1×11、価格990【入手】2周目 M18格納庫

ZENITH
ゼニス アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
24	14	60	18	1×5	82		160	M02格納庫

+1 防御力19、内蔵攻撃力1×6、価格320【入手】2周目 M02格納庫

ZENITH V
ゼニスV アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
180	56	86	60	1×44	86		1300	M49格納庫

+1 防御力61、内蔵攻撃力1×45、価格2600【入手】2周目 M49格納庫

ZEROA
ゼロア アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
108	48	80	50	1×30	80		820	M35格納庫

+1 防御力53、内蔵攻撃力1×31、価格1640【入手】2周目 M35格納庫

ZIGLE-6B
ジグル6B アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
30	24	66	24	1×6	84		250	M09格納庫

+1 防御力29、内蔵攻撃力1×7、価格500【入手】2周目 M09格納庫

ZIGLE-11A
ジグル11A アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
36	26	70	24	1×7	80		280	M12格納庫

+1 防御力31、内蔵攻撃力1×8、価格560【入手】2周目 M12格納庫

ZIKADE
ツィカーデ アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
60	36	76	30	1×15	82		440	M24格納庫

+1 防御力41、内蔵攻撃力1×16、価格880【入手】2周目 M24格納庫

ZINC
ジンク アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
102	42	78	48	1×25	80		700	M28格納庫

+1 防御力47、内蔵攻撃力1×26、価格1400【入手】2周目 M28格納庫

ZOLA-3A
ゾラ3A アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
22	15	62	16	1×4	83		160	M02格納庫

+1 防御力20、内蔵攻撃力1×5、価格320【入手】2周目 M02格納庫

MG【マシンガン】

BIZANT Ⅱ
ビザントⅡ アーム

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
150	38	55	55	8×6	65		740	2周目 M02格納庫

—

Arm ▶ MG［マシンガン］

画像	名称	HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
	INDOS インドス アーム –	108	40	76	46	4×10	90		640	M26格納庫
	RATMOUNT ラットマウント アーム –	120	44	72	62	4×17	74		750	M35格納庫
	TYPE 67C サカタ67式改 アーム –	108	48	72	60	2×37	74		800	M40格納庫
	VAMPIRE ヴァンパイア アーム –	130	44	78	90	5×14	78		1000	M40格納庫
	VAPOR ヴェイパー アーム –	30	16	70	23	4×3	72		220	M06格納庫
	WILD GOAT ワイルドゴート アーム –	108	40	68	50	3×20	72		700	M28格納庫
	КОРОЛД カロークアーム –	168	52	84	68	4×23	82		1180	M49格納庫
	КОРОЛДⅡ カロークⅡ アーム –	200	49	90	70	8×10	75		1250	2周目 M12格納庫
	ТИРАН テラーン アーム –	108	50	90	60	4×25	99		1000	M44格納庫

SG［ショットガン］

画像	名称	HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
	SPRIGGAN スプリガン アーム –	60	30	85	40	6×4	85		500	M24格納庫

FT［火炎放射器］

画像	名称	HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
	BOGGART ボガート アーム –	170	50	90	90	1×80	90		1500	M49格納庫

BZ［バズーカ］

画像	名称	HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
	HORNET ※ ホーネット アーム –	50	30	70	36	1×25	70		350	M12格納庫
	SPHINX ※ スフィンクス アーム –	100	44	70	70	1×58	70		950	M35格納庫

CN［キャノン］

画像	名称	HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
	BIZANT ビザント アーム –	48	30	74	36	4×7	74		360	M18格納庫

※射程は1～5

Arm ▸ CN【キャノン】

CROF Ⅱ
クロフ Ⅱアーム
–

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
54	30	70	38	5×7	80		400	M24格納庫

TYPE 65 Ⅱ
サカタ65式 Ⅱアーム
–

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
84	40	70	46	3×20	74		700	M28格納庫

TYPE 67 Ⅱ
サカタ67式 Ⅱアーム
–

HP	防御力	命中率	重量	内蔵攻撃力	命中補正値	属性	価格	入手
96	48	70	54	2×34	74		750	M35格納庫

パーツあれこれ豆知識 特別な入手アイテム出現ミッションリスト

ここでは、ミッション中に入手できるパーツをすべて紹介している。ほとんどのパーツが、入手時点で他のパーツと比較して優れた性能を持っている。詳しい入手方法はミッション攻略ページで紹介しているので、それを参考にしてできるだけ入手していこう。

ミッション	1周目	2周目	3周目	入手方法
M05-A	Bone【肩武器】	Bone+1【肩武器】	Bone+2【肩武器】	ミッションクリア報酬
M05-B	VAPOR【胴体】	VAPOR+1【胴体】	TEMPEST+1【胴体】	ミッションクリア報酬
M11-A	HUSKY Mk.Ⅳ+1【胴体】	ZIEGER+2【手武器】	T.C.K. ASSAULT+1【大型】	マップ上の特定ポイントに移動
	RIM-3+1【手武器】	IGUCHI T7+2【手武器】	HEAVY PILE+2【手武器】	
	IBIS+1【手武器】	EMPIRE+2【手武器】	GLOSTER+1【大型】	
M11-B	Repair S【アイテム】	SUN OWL+1【肩武器】	SUN OWL+2【肩武器】	特定のコンテナを破壊する
	VAJE+1【腕】	OURS+1【脚部】	FLAME FOX+2【手武器】	
	VAJE+1【胴体】	EGRET+1【肩武器】	EGRET+2【肩武器】	
	Chipmunk【背部】	Repair SP【アイテム】	Repair SP【アイテム】	
M14	Smoke【アイテム】	CLINTON TYPE【大型】	PSG-5【手武器】	特定のコンテナへ移動
	CRABESANT+1【脚部】	DASLER Ⅱ【腕】	DASLER Ⅱ+1【腕】	
	GALVO MRX+1【腕】	FROST HW【胴体】	CLINTON TYPE+1【大型】	
	MOTH VR.5+1【胴体】	T.C.K. ASSAULT【大型】	Repair SP【アイテム】	
	F-2 TONFA+1【手武器】	HEAVY PILE+1【手武器】	K-SABER+2【手武器】	
	Acid【アイテム】	FROST HW【腕】	K.O.N.G.+1【大型】	
M16	PSG-5+1【手武器】	PSG-5+2【手武器】	WINEE PLUS+2【手武器】	特定の敵ユニットを撃墜
M17	PROTOTYPE【大型】	PROTOTYPE+1【大型】	BANYAN【大型】	特定の敵ユニットを撃墜
	F-3 HAND ROD+1【手武器】	F-3 HAND ROD+2【手武器】	F-4 HAND ROD+2【手武器】	
	IRON LUMP+1【手武器】	IRON LUMP+2【手武器】	K-SABER+2【手武器】	
M20	COA3PA【コンピュータ】	ТИРАН+1【胴体】	КОРОЛД+1【胴体】	ミッションクリア報酬
M21	FROST+1【胴体】	INNOVA【大型】	GIGAS+1【大型】	特定のコンテナへ移動
	F-3 HAND ROD+1【手武器】	K.O.N.G.【大型】	INNOVA+1【大型】	
	WS-14+1【肩武器】	FROST HW【脚部】	WS-14B+2【肩武器】	
M24-A	DESTROYES【手武器】	DESTROYES+1【手武器】	DESTROYES+2【手武器】	ミッションクリア報酬
M25-A	GLOSTER【大型】	BANYAN+1【大型】	ALGEM+1【大型】	マップ上の特定ポイントに移動
M25-B	SLAB+1【手武器】	HEXA G3+1【手武器】	HEXA G3+2【手武器】	特定の敵ユニットを撃墜
M28	COBRA+1【手武器】	HEXA G3+1【手武器】	HEXA G3+2【手武器】	特定の敵ユニットを撃墜
M32	SEAKING【大型】	SEAKING+1【大型】	GAVEL+1【大型】	ミッションクリア報酬
M36	SNOW MAN+1【手武器】	SNOW MAN+2【手武器】	GREY EYE+2【手武器】	特定の敵ユニットを撃墜
	F-X IMPERIAL【手武器】	F-X IMPERIAL+1【手武器】	F-X IMPERIAL+2【手武器】	
M38	GODWIT+1【脚部】	GAVEL【大型】	GIGAS【大型】	ミッションクリア報酬
M39	PAP66+1【手武器】	FV-24+1【手武器】	FV-24+2【手武器】	特定の敵ユニットを撃墜
	B-TUSK+1【手武器】	B-TUSK+2【手武器】	CRUSADER ROD+2【手武器】	
	HEXAFIRE-MkⅡ+1【手武器】	HEXA G3+1【手武器】	HEXA G3+2【手武器】	
M40	KAGIRO【手武器】	KAGIROI+1【手武器】	KAGIROI+2【手武器】	ミッションクリア報酬
M41	ZIEGE【手武器】	ZIEGE+1【手武器】	ZIEGE+2【手武器】	マップ上の特定ポイントに移動
M47	ALGEM【大型】	DRAGON HANDS【腕】	DRAGON HANDS+1【腕】	マップ上の特定ポイントに移動
	COVET V300+1【手武器】	BUREN【大型】	BUREN+1【大型】	
M50	PHANTOM【脚部】	PHANTOM+1【脚部】	PHANTOM+1【脚部】	特定の敵ユニットを撃墜
	PHANTOM【腕】	PHANTOM+1【腕】	PHANTOM+1【腕】	
	PHANTOM【胴体】	PHANTOM+1【胴体】	PHANTOM+1【胴体】	
	SI Prototype【コンピュータ】	SI Prototype【コンピュータ】	SI Prototype【コンピュータ】	ミッションクリア報酬

Legs 脚部

Legs DATA

ノーマル

AVENIR
アブニール レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
66	30	0	14	40	450	M18格納庫

+1 防御力35、価格900【入手】2周目 M18格納庫

BLIZZAIA
ブリザイア レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
144	40	0	14	60	900	M35格納庫

+1 防御力45、価格1800【入手】2周目 M35格納庫

BLIZZAIA Ⅱ
ブリザイアⅡ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
180	46	0	16	80	1000	M40格納庫

+1 防御力51、価格2000【入手】2周目 M40格納庫

BONART
ボナート レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
84	38	0	16	46	540	M24格納庫

+1 防御力43、価格1080【入手】2周目 M24格納庫

CALM
カーム レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
21	9	0	12	13	–	チャンプ・オッドアイ初期装備

–

CICADA Ⅱ
シケイダⅡ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
114	34	0	16	60	660	M26格納庫

+1 防御力39、価格1320【入手】2周目 M26格納庫

CRABESANT
クラブサン レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
48	28	0	16	38	400	M12格納庫

+1 防御力33、価格800【入手】M14コンテナ内

ELDOS
エルドス レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
204	54	0	18	72	1500	M49格納庫

+1 防御力59、価格3000【入手】2周目 M49格納庫

FROST
フロスト レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
72	36	0	14	45	500	M18格納庫

+1 防御力41、価格1000【入手】2周目 M18格納庫

FROST HW
フロストHW レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
103	53	0	14	60	–	2周目 M21コンテナ内

–

GALVO
ガルボ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
32	15	0	14	22	280	M04格納庫

+1 防御力20、価格560【入手】2周目 M04格納庫

GALVO MRX
ガルボMRX レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
42	24	0	16	34	380	M12格納庫

+1 防御力29、価格760【入手】2周目 M12格納庫

GALVO SV
ガルボSV レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
36	20	0	14	26	320	M09格納庫

+1 防御力25、価格640【入手】2周目 M09格納庫

GEIN
ゲイン レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
48	20	0	14	38	380	M12格納庫

+1 防御力25、価格760【入手】2周目 M12格納庫

GENEM
ゲネム レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
54	24	0	16	42	400	M12格納庫

+1 防御力29、価格800【入手】2周目 M12格納庫

Legs ▸ノーマル

GIZEH
ギザ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
34	14	0	12	24	280	M04格納庫

+1 防御力19、価格560【入手】2周目 M04格納庫

GROPPE
グロップ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
42	32	0	18	34	400	M12格納庫

+1 防御力37、価格800【入手】2周目 M12格納庫

GROPPE SPV
グロップSP-V レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
102	30	0	16	50	600	M26格納庫

+1 防御力35、価格1200【入手】2周目 M26格納庫

HUSKY Mk.Ⅲ
ハスキーMk.Ⅲ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
30	16	0	14	20	280	M04格納庫

+1 防御力21、価格560【入手】2周目 M04格納庫

HUSKY Mk.Ⅳ
ハスキーMk.Ⅳ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
39	20	0	16	26	340	M09格納庫

+1 防御力25、価格680【入手】2周目 M09格納庫

IGEL EINS H
イーゲルアインH レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
200	75	0	18	57	1610	M49格納庫

+1 防御力80、価格3220【入手】2周目 M49格納庫

MEARAID
メアレイド レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
90	36	0	18	42	640	M26格納庫

+1 防御力41、価格1280【入手】2周目 M26格納庫

MOTH VR.5
モスVR.5 レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
60	32	0	16	40	420	M12格納庫

+1 防御力37、価格840【入手】2周目 M12格納庫

NOVARAID
ノヴァレイド レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
96	36	0	18	42	700	M26格納庫

+1 防御力41、価格1400【入手】2周目 M26格納庫

NUMSEKAR
ナムスカル レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
176	75	0	14	64	1386	M44格納庫

+1 防御力80、価格2772【入手】2周目 M44格納庫

ORCUS
オルクス レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
54	34	0	18	38	450	M18格納庫

+1 防御力39、価格900【入手】2周目 M18格納庫

ORCUS Ⅱ
オルクスⅡ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
78	34	0	18	44	600	M26格納庫

+1 防御力39、価格1200【入手】M26格納庫

PABOTTE
パボット レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
27	12	0	12	22	260	M02格納庫

+1 防御力17、価格520【入手】2周目 M02格納庫

PEGASE
ペガース レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
204	48	0	16	86	1140	M44格納庫

+1 防御力53、価格2280【入手】2周目 M44格納庫

PEREGRINE
ペレグリン レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
60	40	0	18	40	540	M24格納庫

+1 防御力45、価格1080【入手】2周目 M24格納庫

PERZEA
ペルゼア レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
132	48	0	18	60	1000	M40格納庫

+1 防御力53、価格2000【入手】2周目 M40格納庫

PIOUS
パイウス レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
96	50	0	20	45	1260	M35格納庫

+1 防御力55、価格2520【入手】2周目 M35格納庫

PRISOMEA
プリソメア レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
108	38	0	18	44	840	M28格納庫

+1 防御力43、価格1680【入手】2周目 M28格納庫

Legs ▸ノーマル

PROZION
プロジオン レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
116	44	0	18	50	900	M35格納庫

+1 防御力49、価格1800【入手】2周目 M35格納庫

S-ORCUS
Sオルクス レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
96	36	0	18	46	680	M26格納庫

+1 防御力41、価格1360【入手】2周目 M26格納庫

STORK
ストーク レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
60	32	0	16	32	450	M18格納庫

+1 防御力37、価格900【入手】2周目 M18格納庫

STORK Mk.Ⅳ
ストークMk.Ⅳ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
90	32	0	16	46	600	M26格納庫

+1 防御力37、価格1200【入手】2周目 M26格納庫

STREGA
ストレーガ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
120	48	0	12	57	910	M26格納庫

+1 防御力53、価格1820【入手】2周目 M26格納庫

TEMPEST
テンペスト レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
36	20	0	12	30	300	M06格納庫

+1 防御力25、価格600【入手】2周目 M06格納庫

TENDUS
テンダス レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
24	10	0	12	18	240	M02格納庫

+1 防御力15、価格480【入手】2周目 M02格納庫

TYPE 65
サカタ65式 レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
114	39	0	18	54	800	M28格納庫

+1 防御力44、価格1600【入手】2周目 M28格納庫

TYPE 67
サカタ67式 レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
114	44	0	16	54	880	M35格納庫

+1 防御力49、価格1760【入手】2周目 M35格納庫

TYPE 67C
サカタ67式改 レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
132	48	0	16	70	940	M40格納庫

+1 防御力53、価格1880【入手】2周目 M40格納庫

TYPE 103
サカタ103式 レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
144	50	0	18	64	1140	M44格納庫

+1 防御力55、価格2280【入手】2周目 M44格納庫

TYPE 105
サカタ105式 レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
192	52	0	18	70	1300	M49格納庫

+1 防御力57、価格2600【入手】2周目 M49格納庫

TYPE 150
サカタ150式 レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
156	52	0	18	62	1220	M44格納庫

+1 防御力57、価格2440【入手】2周目 M44格納庫

VAJE
ヴァジェ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
32	15	0	16	22	340	M09格納庫

+1 防御力20、価格680【入手】2周目 M09格納庫

VALIANT
ヴァリアント レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
240	52	0	16	96	1500	M49格納庫

+1 防御力57、価格3000【入手】2周目 M49格納庫

VALS
バルス レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
228	50	0	16	94	1300	M49格納庫

+1 防御力55、価格2600【入手】2周目 M49格納庫

VAPOR
ヴェイパー レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
28	18	0	16	20	300	M06格納庫

+1 防御力23、価格600【入手】2周目 M06格納庫

VASA
ヴァーサ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
96	40	0	16	48	580	M24格納庫

+1 防御力45、価格1160【入手】2周目 M24格納庫

Legs ▸ ノーマル

ZEARAID
ゼアレイド レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
60	40	0	18	36	480	M18格納庫

+1 防御力45、価格960【入手】2周目 M18格納庫

ZELIA
ゼリア レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
180	52	0	18	70	1240	M44格納庫

+1 防御力57、価格2480【入手】2周目 M44格納庫

ZELT
ゼルト レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
72	32	0	12	42	630	M18格納庫

+1 防御力37、価格1260【入手】2周目 M08格納庫

ZENITH
ゼニス レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
26	13	0	12	20	260	M02格納庫

+1 防御力18、価格520【入手】2周目 M02格納庫

ZENITH V
ゼニスV レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
228	56	0	20	70	2000	M49格納庫

+1 防御力61、価格4000【入手】2周目 M49格納庫

ZEROA
ゼロア レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
120	42	0	16	58	900	M35格納庫

+1 防御力47、価格1800【入手】2周目 M35格納庫

ZIGLE-6B
ジグル6B レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
30	22	0	16	24	320	M09格納庫

+1 防御力27、価格640【入手】2周目 M09格納庫

ZIGLE-11A
ジグル11A レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
36	28	0	16	30	380	M12格納庫

+1 防御力33、価格760【入手】2周目 M12格納庫

ZIKADE
ツィカーデ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
66	42	0	18	42	580	M24格納庫

+1 防御力47、価格1160【入手】2周目 M24格納庫

ZINC
ジンク レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
144	38	0	14	50	860	M28格納庫

+1 防御力43、価格1720【入手】2周目 M28格納庫

ZOLA-3A
ゾラ3A レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
24	14	0	14	18	260	M02格納庫

+1 防御力19、価格520【入手】2周目 M02格納庫

КОРОЛД
カローク レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
216	52	0	16	98	1400	M49格納庫

+1 防御力57、価格2800【入手】2周目 M49格納庫

ТИРАН
テラーン レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
180	50	0	20	90	1600	M44格納庫

+1 防御力55、価格3200【入手】2周目 M44格納庫

ТИРАНⅡ
テラーンⅡ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
200	58	0	16	90	1600	M49格納庫

+1 防御力63、価格3200【入手】2周目 M49格納庫

タンク

BIZANT
ビザント レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
54	30	10	16	34	440	M18格納庫

+1 防御力35、価格880【入手】2周目 M18格納庫

CROF
クロフ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
72	38	15	16	44	520	M24格納庫

+1 防御力43、価格1040【入手】2周目 M24格納庫

GAROLE
ガロール レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
42	18	10	14	30	320	M09格納庫

+1 防御力23、価格640【入手】2周目 M09格納庫

Legs ▸ タンク

GAROLE Ⅱ
ガロールⅡ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
80	44	5	16	45	750	M28格納庫

+1 防御力49、価格1500【入手】2周目 M28格納庫

INDOS
インドス レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
120	36	20	18	50	740	M26格納庫

+1 防御力41、価格1480【入手】2周目 M26格納庫

OURS
ウルス レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
62	35	10	16	42	550	M12格納庫

+1 防御力40、価格1100【入手】2周目 M11-B特定コンテナ破壊

RATMOUNT
ラットマウント レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
156	40	30	12	70	880	M35格納庫

+1 防御力45、価格1760【入手】2周目 M35格納庫

WILD GOAT
ワイルドゴート レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
138	36	25	16	64	820	M28格納庫

+1 防御力41、価格1640【入手】2周目 M28格納庫

ホバー

ARPEGGIO
アルペジオ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
120	38	0	18	78	800	M28格納庫

+1 防御力43、価格1600【入手】2周目 M28格納庫

FLUGEL
フリューゲル レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
156	46	0	16	100	940	M40格納庫

+1 防御力51、価格1880【入手】2周目 M40格納庫

GODWIT
ゴッドウィット レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
110	38	0	20	80	1000	M35格納庫

+1 防御力43、価格2000【入手】M38クリア時

ORGEL
オルゲル レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
120	42	0	16	80	880	M35格納庫

+1 防御力47、価格1670【入手】2周目 M35格納庫

PHANTOM
ファントム レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
200	48	0	16	90	−	M50特定敵ユニット撃破

+1 防御力53、価格−【入手】2周目 M50特定敵ユニット撃破

タイヤ

CRABESANT Ⅱ
クラブサンⅡ レッグ

HP	防御力	出力	移動力	重量	価格	入手
60	28	15	14	32	440	M18格納庫

+1 防御力33、価格880【入手】2周目 M18格納庫

パーツあれこれ豆知識 移動力ダントツのホバー、問題は重量!?

どんな地形でも安定した移動力を確保できるホバータイプの脚部。できればセットアップしておきたいが、そのときに問題となるのが重量だ。ホバータイプの脚部は、他の脚部と比べてとにかく重量が重いこと。ホバータイプが初登場するミッション28の時点なら、WILD GOATなど出力の高い胴体を選ぶといいだろう。

⬅メイン武器を装備している腕はHPを重視し、もう片方の腕は重量を落とすなどして調整しよう。

Back Pack 背部

Back Pack DATA

	名称	アイテム	射程	出力	重量	価格	入手
	Bag Worm バッグワーム	4	2	90	10	1100	M49格納庫
	Bison ビゾン	3	2	70	10	900	M40格納庫
	Cervus ケルウス	2	1	40	10	600	M24格納庫
	Chipmunk チップマンク	0	0	20	10	400	M09格納庫
	Elephas エレパース	3	1	60	10	800	M35格納庫
	Race Horse レイスホース	1	0	30	10	500	M18格納庫
	Riff リフ	0	0	0	20	5200	M41格納庫
	Squalo スクアーロ	4	2	80	10	1000	M44格納庫
	Tigre ティグレ	2	1	50	10	700	M26格納庫

パーツあれこれ豆知識 貴重なパーツを仲間からゲット！

傭兵詰所での会話で入手できるパーツの入手方法を紹介。ミッション10では、オッドアイと会話すると、格納庫に新パーツが入荷。ミッション20ではスレッシュと会話することで、その場でパーツを入手できる。ミッション50では、エレンと会話するだけで、最終ミッションまで使える高性能の武器をもらうことができる。パーツの入手条件や種類は下にまとめた通りだ。

選択肢によって格納庫に追加されるパーツとスレッシュからもらえる武器と条件

入手条件	
	①ミッション10-Aか10-Bの傭兵詰所でオッドアイと会話で格納庫に武器追加 ②ミッション20の傭兵詰所でスレッシュと会話で武器を入手（オッドアイとの会話での選択肢によって入手できる武器が変化する）

①	1周目	2周目	3周目
ショットガン派	CATSRAY SG+1	CATSRAY SG+2	CATSRAY XX+2
マシンガン派	22SN LEOSOCIAL+1	22SN LEOSOCIAL+2	ARTASSAUT+2
特に無い	NAIL FIRE+1	NAIL FIRE+2	FLAME FOX+2

②	1周目	2周目	3周目
ショットガン派	GALE SG+1	GALE SG+2	CIRCULAR+2
マシンガン派	LEOSTAN+1	LEOSTAN+2	ARTASSAUTDOU+2
特に無い	PIZ-8+1	PIZ-8+2	ALBATROSS+2

エレンからもらえる武器と条件

入手条件			
	●ミッション50でエレンと会話		
	1周目	2周目	3周目
	MOSTRO Ⅲ SZ+2	FV-24B+2	FIRE BIRD +2

Computer

コンピュータ

Computer DATA

名称	格闘	近距離	長距離	回避	価格	入手
Alga アルガ AX-0	72	72	72	96	850	M40格納庫
Argento アルジェントAGT-44	38	40	42	40	400	M18格納庫
Calor カロル SI-088	20	20	20	20	240	M12格納庫
Clock Doubler M クロックダブラー	7	7	7	7	－	初期装備
Crier クリエ NC-168	28	28	28	28	300	M12格納庫
Dreifachn ドライファン WW-4	82	82	98	82	1000	M49格納庫
Eclair エクレール EL-009	70	66	66	70	680	M28格納庫
Eicos エイコス WST-489	72	96	72	72	850	M40格納庫
Elwakt エルワクトNC-548I	72	72	96	72	850	M40格納庫
Erfolg エアフォルクWST-48	68	72	72	68	720	M28格納庫
Esxaton エスカトン ZR-15	34	34	34	34	360	M18格納庫
Evolocion エボルシオン WW-87	98	82	82	98	1100	M49格納庫
Fraxion フラクシオンNC-368	76	74	70	68	740	M35格納庫
Gange ガンツェ WST-982	82	82	82	82	960	M44格納庫
Gigas ギガス RG-0433	30	38	38	30	360	M18格納庫
Glans グランス AX-1	99	53	99	53	800	M35格納庫
Hapsis ハプシス KG-X8	72	72	72	72	740	M35格納庫
Hellsehen ヘルゼーエン WW-66	82	82	82	98	1000	M49格納庫
Kainon カイノン NC-862	84	80	80	84	960	M44格納庫
Licorne リコルヌ AX-7	10	10	10	10	180	M06格納庫
Meteor ミーティア VG-15PR	6	36	16	16	200	M09格納庫
Mezzo メッゾ VG-15LL	96	72	72	72	850	M40格納庫

Computer

名称	格闘	近距離	長距離	回避	価格	入手
Ordeina オルディナ ZR-46	70	74	74	70	740	M35格納庫
Oysto オイスト RG-0689	82	98	82	82	1000	M49格納庫
Potencia ポテンシア HR-YL	53	99	53	99	800	M35格納庫
Proximo プロキシモVG-15KY	80	80	80	80	900	M40格納庫
Quo キュオ NC-268	46	54	54	46	500	M24格納庫
Rayon レヨン EL-002	2	30	8	0	180	M06格納庫
Ripis リピス KG-E6	54	46	46	54	500	M24格納庫
Ruido ルイード EL-007	44	38	38	40	400	M18格納庫
Saphir サフィール AGT-88	60	72	68	64	650	M26格納庫
Sechvie ゼヒフィー WST-288	0	40	8	16	200	M09格納庫
Shinx スファンクスRG-067	72	40	46	66	560	M26格納庫
SI Prototype プロトタイプ VP-6Gr	98	97	99	99	—	M50クリア時
Terna ターナ RG-0645	80	84	84	80	960	M44格納庫
Teros テロスWST-28Exx	42	50	50	42	440	M24格納庫
Verseau ヴェルソー RG-04zz	72	78	76	70	780	M35格納庫
Virgo ヴァーゴ AX-3	54	70	60	56	600	M26格納庫
Willens ヴィレンスWST-98x	98	82	82	82	1000	M49格納庫
Zera ゼラ ZR-06St	8	8	8	8	160	M02格納庫
АДС アエス SI-053	0	30	2	0	160	M02格納庫
АЛТЙПНА アクシオーマ AX-5	38	30	30	38	360	M18格納庫
АМЭЧАЙС アルテア VG-15TO	50	42	42	50	440	M24格納庫
ВЁГА ヴィーガ VG-15CH	72	68	68	72	720	M28格納庫
ВНСТА コスタ HR-BR	64	70	72	66	680	M28格納庫
ЕАТА ファータRG-0624z	81	99	99	81	1100	M49格納庫
ЙАРГЗА カルディア KG-A2	22	10	10	22	200	M09格納庫

Computer

名称	格闘	近距離	長距離	回避	価格	入手
ОАРАЗНМ パライオン ZR-28	38	60	84	42	560	M26格納庫
ОЧРА ピューラ HR-BL	14	8	10	8	180	M06格納庫
РНЁНС ロゴス RG-0404	14	7	9	2	160	M02格納庫
СОАЗРА スパイラ HR-RD	46	46	46	46	440	M20クリア時

Item
アイテム
Item DATA

名称	価格	入手	効果
Repair S リペアS	50	M02格納庫	パーツ1部分のHPを50回復
Repair M リペアM	150	M06格納庫	パーツ1部分のHPを100回復
Repair L リペアL	300	M18格納庫	パーツ1部分のHPを200回復
Repair SP リペアＳＰ	600	M35格納庫	パーツ1部分のHPを400回復
Smoke スモークグレネード	200	M18格納庫	敵の攻撃命中率を下げる
Chaff チャフグレネード	200	M12格納庫	遠距離攻撃の回避率を上げる
Flash フラッシュグレネード	160	M09格納庫	最大3ターン、敵をスタン状態にする
Acid アシッドボム	200	M24格納庫	敵１体の全パーツのDFを下げる
Mine マイン	120	M06格納庫	ダメージ効果のある地雷を仕掛ける

パーツあれこれ豆知識

敵にダメージを与えるMineはこう使え！

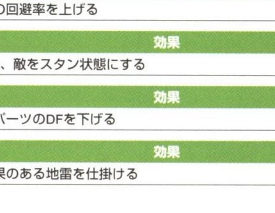
基本は敵WAPの移動先に置く！

Mineは、仕掛けたマスにユニットが止まらないと発動しない。あらかじめ敵ＷＡＰが進軍してきそうな範囲一帯に、Mineを複数設置しておくことをオススメするぞ。

←敵が接近戦タイプなら、自軍WAPの目の前に仕掛けると発動させやすい。

Mineで一時的に攻撃不能にさせられる!!

Mineを仕掛けたマスに止まった敵軍ユニットは、そのターンで攻撃などの行動ができなくなる。近距離攻撃タイプの敵WAPなら、常にMineを置くことで攻撃を封じることができる。



←近距離攻撃タイプの強敵と戦う際に、安全にＨＰを減らすことができる。

大型機動兵器

Mobile Weapon Platform DATA

ALGEM
アルゲムボディ

HP(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	防御(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	出力	重量	移動力	価格
300/140/140/200	65/55/55/60	750	100	16	—

Weapon1/Weapon2	攻撃力	命中率	射程	弾数	属性	入手
ALGEM MG	4×45	80	1	99		M47マップ内
ALGEM CN	1×65	85	1	99		

+1 防御(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)70/60/60/65、攻撃力(Weapon1/Weapon2)4×50/1×70、価格－【入手】3周目 M25マップ内

BANYAN
バンヤンボディ

HP(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	防御(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	出力	重量	移動力	価格
450	65	1250	250	14	—

Weapon1/Weapon2	攻撃力	命中率	射程	弾数	属性	入手
BANYAN MG	5×23	82	1	99		3周目 M17特定敵ユニット撃破
LONG FORCE	1×88	74	6-9	99		

+1 防御70、攻撃力(Weapon1/Weapon2)5×24/1×89、価格－【入手】2周目 M25-Aマップ内

BUREN
ビューレンボディ

HP(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	防御(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	出力	重量	移動力	価格
999	70	1500	300	12	—

Weapon1/Weapon2	攻撃力	命中率	射程	弾数	属性	入手
BUREN FT	1×66	82	1	99		2周目M47マップ内
BUREN MS	4×23	82	3-5	5		

+1 防御75、攻撃力(Weapon1/Weapon2)1×67/4×24、価格－【入手】3周目 M47マップ内

CLINTON TYPE
クリントンタイプボディ

HP(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	防御(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	出力	重量	移動力	価格
310	28	950	220	12	—

Weapon1/Weapon2	攻撃力	命中率	射程	弾数	属性	入手
CLINTON MG	5×23	82	1	99		2周目M14マップ内
—	—	—	—	—	—	

+1 防御33、攻撃力5×24、価格－【入手】3周目 M14コンテナ内

GAVEL
ガベルボディ

HP(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	防御(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	出力	重量	移動力	価格
800	63	1500	280	16	—

Weapon1/Weapon2	攻撃力	命中率	射程	弾数	属性	入手
GAVEL MG	5×23	82	1	99		2周目M38クリア時
LONG FORCE	1×88	74	6-9	99		

+1 防御68、攻撃力(Weapon1/Weapon2)5×24/1×89、価格－【入手】3周目 M32クリア時

GIGAS
ギガスボディ

HP(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	防御(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	出力	重量	移動力	価格
600	40	2000	260	10	—

Weapon1/Weapon2	攻撃力	命中率	射程	弾数	属性	入手
GIGAS MG	5×23	82	1	99		3周目M38クリア時
LONG FORCE	1×88	74	6-9	99		

+1 防御45、攻撃力(Weapon1/Weapon2)5×24/1×89、価格－【入手】3周目 M21コンテナ内

GLOSTER
グロスターボディ

HP(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	防御(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	出力	重量	移動力	価格
120/70/70/100	43/38/38/40	550	80	10	—

Weapon1/Weapon2	攻撃力	命中率	射程	弾数	属性	入手
GLOSTER MG	4×45	80	1	99		M25-Aマップ内
GLOSTER CN	1×65	85	1	99		

+1 防御(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)48/43/43/45、攻撃力(Weapon1/Weapon2)4×50/1×70、価格－【入手】3周目 M11-Aマップ内

INNOVA
イノーヴァボディ

HP(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	防御(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	出力	重量	移動力	価格
600	75	1400	270	16	—

Weapon1/Weapon2	攻撃力	命中率	射程	弾数	属性	入手
INNOVA MG	5×23	82	1	99		2周目M21コンテナ内
—	—	—	—	—	—	

+1 防御80、攻撃力5×24、価格－【入手】3周目 M21コンテナ内

K.O.N.G.
コングボディ

HP(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	防御(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	出力	重量	移動力	価格
500	30	800	100	10	—

Weapon1/Weapon2	攻撃力	命中率	射程	弾数	属性	入手
K.O.N.G. CN	1×32	60	1	99		2周目M21コンテナ内
K.O.N.G. MS	2×14	76	3-5	5		

+1 防御35、攻撃力(Weapon1/Weapon2)1×33/2×15、価格－【入手】3周目 M14コンテナ内

PROTOTYPE
プロトタイプボディ

HP(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	防御(Body/L•Arm/R•Arm/Legs)	出力	重量	移動力	価格
200	30	400	150	10	—

Weapon1/Weapon2	攻撃力	命中率	射程	弾数	属性	入手
クリントン試作型 MG	5×6	82	1	99		M17特定敵ユニット撃破
—	—	—	—	—	—	

+1 防御35、攻撃力5×7、価格－【入手】2周目 M17特定敵ユニット撃破

大型機動兵器

SEAKING シーキングボディ	HP(Body/L・Arm/R・Arm/Legs)		防御(Body/L・Arm/R・Arm/Legs)		出力	重量	移動力	価格
	580		54		1000	250	16	−
Weapon1/Weapon2	**攻撃力**	**命中率**	**射程**	**弾数**	**属性**	**入手**		
SEAKING MG	5×23	82	1	99		M32クリア時	+1 防御59、攻撃力5×24、価格ー【入手】2周目 M32クリア時	
−	−	−	−	−	−			

T.C.K. ASSAULT T.C.K アサルトボディ	HP(Body/L・Arm/R・Arm/Legs)		防御(Body/L・Arm/R・Arm/Legs)		出力	重量	移動力	価格
	300		65		800	150	10	−
Weapon1/Weapon2	**攻撃力**	**命中率**	**射程**	**弾数**	**属性**	**入手**		
T.C.K.A CN	1×32	60	1	99		2周目M14コンテナ内	+1 防御70、攻撃力(Weapon1/Weapon2)1×33/2×15、価格ー【入手】3周目 M11-Aマップ内	
T.C.K.A MS	2×14	76	3-5	5				

パーツあれこれ豆知識 大型機動兵器を使いこなす！

大型機動兵器は、搭乗させるパイロットのタイプを合わせることでその性能を発揮される。特に2周目、3周目で入手できる大型機動兵器はかなり強力で、パイロットの能力と合わさると戦場で無類の強さを発揮する。以下に近距離と遠距離、2つのタイプに適した大型機動兵器を紹介しているので、セットアップする際の参考にして欲しい。

近距離戦

ここで紹介しているのは、強力な近距離武器を装備している大型機動兵器。近距離のスキルである、SwitchやSpeedを取得しているパイロットが搭乗すれば、装備している武器が持つ数値以上のダメージを、敵ユニットに与えることができるだろう。

GLOSTER

腕部が2つに分かれているため、Switchのスキルを発動できる強力な機体だ。

SEAKING

発射弾数が5のマシンガンを装備しているので、Speedとの相性がとてもいい。

遠距離戦

遠距離攻撃が可能な大型機動兵器は、2周目以降でなければ入手できないが、その分性能は軒並み高い。遠距離攻撃がメインとなるが、高いHPを活かして自軍を守ることもでき、動く砲台として活躍できる。弾が無くなっても、他の武器で攻撃できる点も頼もしい。

BUREN

4×23の強力なミサイルを装備。Guideで一点を狙えば、大ダメージとなる。

GIGAS

射程9、弾数無限の遠距離武器を装備。残弾を気にせずどんどん攻撃できる。

WAPが激突する戦いの場

闘技場を極める

WAP同士が鎬ぎを削るもう1つの戦場が「闘技場」だ！　このページでは闘技場での戦い方をレクチャーしていくぞ!!

キミのWAP性能が勝敗を決める！

ミッション04から使用できるようになる闘技場は、格納庫でセットアップしたWAPを使って賭けバトルをする場所。エントリー時に賭け金を支払う必要があり、対戦相手に勝利すれば賭け金にオッズをかけた資金が手に入る。また、賭け金の他、戦闘中の行動でわずかながら経験値も稼ぐことができるのだ。

⬅強すぎるWAPで挑むと、オッズが低くなってしまう。どうセットアップするか悩むところだ。

▼ 闘技場バトルのながれ

1 エントリーするパイロットを選択

闘技場に入ったら、まずはエントリーするパイロットを選択しよう。顔グラフィックを選択後、右の「GO」パネルを選択すれば出場となる。WAPは、選択したパイロットの搭乗ユニットが自動的に使用される。

⬅オッズはパイロットの強さも影響するので、誰で出場するかというのも重要だ。

2 対戦相手を選択

対戦相手リストに表示されているパイロットのなかから対戦する相手を決定。WAPの詳細と画面左下にオッズが表示されるので、出場パイロットと相性の良さそうな相手を選択するといい。基本的にオッズの高い相手ほど強敵となる。

3 賭け金の決定

賭けられるお金は、右の図のようにミッションの進行具合によって変化する。どのタイミングで闘技場を訪れても、5種類の賭け金から任意で金額を選ぶことができる。対戦相手に勝利すると、「賭けた金額×オッズ」分の賞金を獲得できる。逆に敗北時は賭けた金額が没収されてしまう。オッズの数値を見て、どれくらいお金を賭けるのか決定しよう。

◘ ミッションで変化する賭け金

ミッション	賭け金				
ミッション04～08	0	50	100	300	500
ミッション09～16	50	100	300	500	800
ミッション17～25	100	300	500	800	1000
ミッション26～33	300	500	800	1000	2000
ミッション34～42	500	800	1000	2000	5000
ミッション43～51	800	1000	2000	5000	10000

※賭け金は表示される5つの金額から任意に決定できる。

4 試合スタート

試合は自分と相手が交互に攻撃して進行する。攻撃時は装備している武器から、使用する武器を決定。選択した武器によって、相手との攻撃順が下のように決定される。互いに攻撃を繰り返し、勝者が決まるか自分がギブアップすると、試合が終了する。

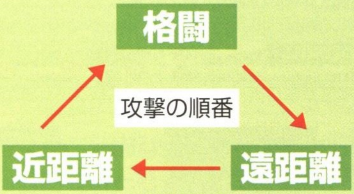
闘技場のルール

勝利条件
- ●相手WAPのBodyを破壊
- ●相手WAPのArm、Legsをすべて破壊

敗北条件
- ●Bodyを破壊される
- ●Arm、Legsをすべて破壊される
- ●ギブアップを選択する

攻撃の先攻と後攻のきまり

闘技場の戦闘は、ミッションの戦闘と攻撃順が異なる。右図のように、遠距離攻撃を行なう場合は近距離攻撃より先に攻撃でき、格闘攻撃よりあとになる。なお、パーツが先に破壊された場合、攻撃はできない。



5 試合終了後

試合が終了し、見事勝利した場合は右の図にある計算式に従って賞金が支払われる。オッズが低いと、賭け金を高く支払っても稼げる金額はわずかだが、オッズが高い場合は、少ない賭け金でもかなりの金額を稼ぐことができるのだ。

賞金の計算方法

オッズ × 賭け金 ＝ 払い戻し額

※小数点以下の数値は切り捨て

闘技場の楽しみ方と活用法!!

ストーム隊やヴァンパイアズと対決!

ミッション中、プレイヤーの前に立ち塞がったヴァンパイアズの面々や、ストーム隊のパイロットたちとも対決が可能になる。

⬅ヴァンパイアズの機体はどれも桁外れの強さを持っている。勝てるだろうか!?

➡味方同士による対戦。ここで自軍の実力を確認することもできる。

経験値とお金をより多く稼ぐには!

闘技場ではミッションでの戦闘より、もらえる経験値が少ない。しかし、レベルの高い相手のパーツを、できるだけ破壊して勝利したほうが多くもらえるという基本は同じ。なお、オッズは機体の強さとパイロットのスキルや能力が影響して決まる。

経験値の稼ぎ方

- ●高レベルのパイロットが搭乗したWAPを倒す
- ●全パーツを破壊して勝利する

お金の稼ぎ方

- ●HPの低いパーツをセットアップし、勝利する
- ●攻撃力の低い武器をセットアップし、勝利する

闘技場WAPデータの見方

闘技場の対戦相手には、闘技場にしか出現しない一般パイロットと、ストーム隊やナンバーズたちからなる特殊パイロットの2種類がいる。特殊パイロットの面々はかなりの実力をもっている。ここでは一般パイロットは登場ミッションを基準に名前順に、特殊パイロットはストーム隊とナンバーズに分けて紹介している。対戦するまえに、対戦相手についてよく確認しておこう。

■ 闘技場WAPデータ

登場ミッション	Bringer ❷	属性防御	Skill	HP(Body/Arm/Legs)	手武器		肩武器	
❶M26〜M33	BLIZZAIA Ⅱ❸	❹	❺Speed1	❻204/288/156	MG(4×21)	❼Arm(1×35)	MS(3×33)	❽MS(3×33)

登場ミッション ❶ M43〜M51

❷ Storm

❸ WOLF HEAD

❿

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	ZENITH V+1	240	L・Arm	FV-24B MG+2	5×22
L・Arm	ZENITH V+1	180	R・Arm	FV-24B MG+2 ❼	5×22
R・Arm	ZENITH V+1 ⓫	180 ⓬	L・Shoulder	WS-14B SH+1	(28) ⓭
Legs	ZENITH V+1	228	R・Shoulder	CRANE MS+1 ❽	3×33
属性防御	❹	Skill		❺Switch3	

❶登場ミッション
その対戦相手と、闘技場で戦えるミッション。このミッション間のみ戦うことができる。なお、ミッションをMと略して表記している。登場ミッションの範囲は、M04〜M08の場合は、M04開始まえからM08開始まえまでを示す。

❷パイロット名

❸機体名

❹属性防御
その対戦相手の属性防御。各属性防御の表記の仕方は以下の通り。

- …耐貫通属性
- …耐衝撃属性
- …耐炎熱属性
- 無…属性防御がないことを示す

❺Skill
その対戦相手が取得しているスキルの名称。後ろに付いた数字は、そのスキルのレベルを示す。

❻HP
その対戦相手が乗るWAPのHP。Armは左右のHPの合計値を表記している。大型機動兵器は、ArmとLegsのHPはない。

❼手武器
その対戦相手が、両手に装備している武器のカテゴリと攻撃力。カテゴリごとの表記の仕方は以下の通り。なお、攻撃力は(攻撃回数×1発の攻撃力)で表記。一般パイロットは、左手、右手の武器の順で掲載している。

MG…マシンガン
RF…ライフル
BZ…バズーカ
KN…ナックル
RD…ロッド
CN…キャノン
SG…ショットガン
FT…火炎放射器
GR…グレネード
PB…パイルバンカー
Arm…アームパンチ

❽肩武器
その対戦相手が両肩に装備している、武器のタイプと攻撃力。タイプごとの表記の仕方は以下の通り。なお、攻撃力は(攻撃回数×1発の攻撃力)で表記しており、シールドの場合は( )内が防御力の数値を示す。一般パイロットは、左肩、右肩の武器の順で掲載している。大型機動兵器は、肩武器はない。

MS…ミサイル
SH…シールド
RK…ロケット

❾ユニット画像
その対戦相手のWAPの画像。

❿パイロット画像
その対戦相手の画像。

⓫Name
その対戦相手が装備している各パーツの名称。

⓬HP
その対戦相手が装備している各パーツのHP。

⓭攻撃力
その対戦相手が装備している武器の攻撃力。(攻撃回数×1発の攻撃力)で表記しており、シールドの場合は( )内が防御力の数値を示す。

闘技場一般パイロットのWAP

登場ミッション	パイロット / WAP	属性防御	Skill	HP(Body/Arm/Legs)	手武器		肩武器	
M04～M08	Sazaland / Scarlet devil	無	―	24/44/18	RD(1×13)	MG(4×3)	―	―
M04～M08	Rudensky / GUST	無	―	21/32/34	MG(3×4)	MG(3×4)	―	―
M04～M08	Jorg / CALM	無	―	21/32/34	RD(1×34)	Arm(1×4)	―	MS(3×14)
M04～M08	Alexander / TENDUS	無	―	27/44/24	RD(1×13)	RD(1×34)	―	―
M04～M08	Adam / PABOTTE		―	36/50/27	MG(4×5)	Arm(1×5)	MS(1×10)	MG(4×5)
M04～M08	Adam / AVNIR		―	84/96/66	CN(4×7)	Arm(1×14)	―	―
M09～M16	Were Wolf / ZOLA-3A		―	30/40/24	MG(3×4)	Arm(1×5)	―	―
M09～M16	Jimmy / ZENITH		―	33/49/26	Arm(1×5)	Arm(1×5)	MS(2×14)	―
M09～M16	Demon.V / GALVO		―	42/48/30	RD(1×34)	Arm(1×6)	SH(9)	―
M09～M16	Bleaker / GIZEH		First1	45/52/34	Arm(1×6)	Arm(1×6)	MS(2×14)	―
M09～M16	Lich / HUSKY Mk.Ⅲ		―	39/48/30	MG(4×7)	Arm(1×5)	―	MS(1×10)
M09～M16	Jango / VAPOR		―	48/60/28	MG(4×3)	MG(4×3)	―	―
M09～M16	Hansen / TEMPEST		Stun1	36/50/36	Arm(1×5)	RF(1×23)	―	―
M09～M16	Were Wolf / BIZANT		―	72/96/54	CN(4×7)	CN(4×7)	―	―
M09～M16	Jimmy / STORK		―	72/84/60	Arm(1×13)	MG(3×22)	―	―
M09～M16	Demon.V / ZEARAID		―	84/96/60	BZ(1×24)	MG(3×22)	―	―
M09～M16	Bleaker / ORCUS Ⅱ		First1	60/72/54	RF(1×24)	Arm(1×12)	―	―
M09～M16	Lich / CRABESANT Ⅱ		―	66/96/54	CN(4×7)	CN(4×7)	―	―
M09～M16	Jango / PEREGRINE		―	84/228/42	Arm(1×14)	BZ(1×59)	―	―
M09～M16	Hansen / CROF		Stun1	96/102/54	RD(1×26)	RD(1×26)	SH(12)	―
M17～M25	Charly / ZIGLE-6B		Double1	42/60/30	RD(1×34)	RD(1×34)	SH(12)	SH(12)
M17～M25	Kenny / PABOTTE Ⅱ		―	54/48/42	Arm(1×5)	RF(1×24)	―	―
M17～M25	Snow Bird / GALVO SV		―	48/72/36	MG(4×9)	RF(1×24)	―	―

闘技場一般パイロット

登場ミッション	パイロット	機体	属性防御	Skill	HP(Body/Arm/Legs)	手武器		肩武器	
M17〜M25	Smorker	HUSKY Mk.Ⅳ		—	51/78/39	GR(1×24)	Arm(1×5)	MS(3×14)	—
M17〜M25	Fork	GEIN		—	60/78/30	Arm(1×5)	Arm(1×5)	RK(2×21)	RK(2×21)
M17〜M25	Charly	ZIGLE-11A		—	48/72/42	MG(4×7)	MG(4×7)	—	—
M17〜M25	Kenny	GALVO MRX		—	54/84/42	RD(1×26)	Arm(1×8)	MS(3×14)	MS(3×14)
M17〜M25	Snow Bird	GENEM		—	66/108/54	MG(4×8)	Arm(1×10)	MS(1×10)	—
M17〜M25	Smorker	CRABESANT		—	60/96/48	RF(1×28)	Arm(1×9)	—	SH(9)
M17〜M25	Charly	ZIKADE		—	96/90/60	FT(1×43)	CN(4×7)	—	—
M17〜M25	Kenny	BONART		—	108/144/84	Arm(1×16)	Arm(1×16)	—	—
M17〜M25	Snow Bird	VASA		—	120/168/96	RD(1×26)	Arm(1×15)	SH(22)	—
M17〜M25	Smorker	MEARAID		—	120/144/180	RF(1×43)	Arm(1×19)	MS(3×24)	MS(3×24)
M17〜M25	Marty	GROPPE SPV		—	120/168/102	MG(3×22)	Arm(1×9)	—	—
M17〜M25	Smorker	PROZION		—	120/144/138	SG(6×13)	Arm(1×20)	MS(3×24)	MS(3×24)
M17〜M25	Marty	RATMOUNT		—	168/264/108	BK(5×11)	Arm(1×35)	—	MS(2×37)
M26〜M33	Fork	GROPPE		Switch1	54/84/42	SG(6×5)	SG(6×5)	—	—
M26〜M33	Fork	MOTH VR.5		—	66/108/60	Arm(1×11)	Arm(1×11)	MS(2×28)	MS(3×22)
M26〜M33	Fork	ORCUS Ⅱ		—	96/114/72	MG(4×15)	CN(5×7)	MS(3×20)	—
M26〜M33	Fox	CICADA Ⅱ		—	144/192/114	RD(1×26)	BK(5×11)	—	—
M26〜M33	Orden	INDOS		—	144/216/120	MG(4×10)	MG(4×10)	—	—
M26〜M33	Bringer	STORK Mk.Ⅳ		—	108/144/90	Arm(1×18)	Arm(1×18)	MS(2×14)	MS(3×22)
M26〜M33	Joe the Apach	NOVARAID		Speed1	126/156/84	MG(4×6)	Arm(1×19)	—	—
M26〜M33	Volcano	S-ORCUS		—	132/180/114	MG(3×22)	Arm(1×20)	SH(22)	SH(22)
M26〜M33	Snow Bird	BLIZZAIA		—	180/264/120	RF(1×66)	Arm(1×35)	—	—
M26〜M33	Fork	TYPE 67		Switch1	132/204/114	MG(3×22)	MG(3×22)	—	MS(3×25)
M26〜M33	Fox	ORGEL		Switch1	150/168/120	CN(3×20)	CN(3×20)	—	—

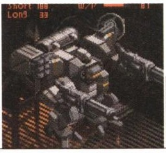
闘技場一般パイロット

登場ミッション		属性防御	Skill	HP(Body/Arm/Legs)	手武器		肩武器	
M26～M33	**Orden** ZEROA		—	156/240/120	MG(4×17)	MG(4×17)	—	—
M26～M33	**Bringer** BLIZZAIA Ⅱ		Speed1	204/288/156	MG(4×21)	Arm(1×35)	MS(3×33)	MS(3×33)
M26～M33	**Joe the Apach** PERZEA		Speed1	156/192/72	BZ(1×86)	MG(4×20)	—	—
M26～M33	**Volcano** TYPE 67C		—	168/216/156	MG(2×37)	MG(2×37)	—	—
M26～M33	**Blue Eye** FLUGEL		—	174/264/180	MG(4×24)	BZ(1×82)	—	—
M26～M33	**Brian** КОРОЛД		—	228/78/34	Arm(1×11)	MG(4×20)	SH(14)	SH(14)
M26～M33	**Smorker** PROZION		—	120/144/116	MG(4×19)	MG(3×22)	—	—
M26～M33	**Snow Bird** GLOSTER		Switch1	120/140/120	MG(4×45)	CN(1×65)	—	—
M34～M42	**Blue Eye** FROST		Stun2	108/120/72	RD(1×26)	RD(1×26)	—	—
M34～M42	**Brian** WILD GOAT		—	156/216/138	MG(3×20)	MG(3×20)	—	—
M34～M42	**Rocky** ARPEGGIO		—	144/192/120	SG(6×4)	Arm(1×25)	RK(2×37)	—
M34～M42	**Rocky** ZOLA-3A		Switch2	30/78/34	MG(4×24)	MG(4×24)	—	—
M43～M51	**Long Bow** PRISOMEA		—	132/150/90	RF(1×66)	RF(1×66)	—	—
M43～M51	**Rally** TYPE 65		—	132/168/114	CN(3×20)	CN(3×20)	—	—
M43～M51	**Ford** ZINC		—	162/204/144	MG(4×9)	MG(4×15)	—	—
M43～M51	**Long Bow** TYPE 103		—	192/216/144	Arm(1×30)	Arm(1×30)	MS(1×90)	MS(1×90)
M43～M51	**Rally** BLIZZAIA Ⅱ		—	204/288/156	Arm(1×35)	Arm(1×35)	—	MS(1×99)
M43～M51	**Ford** FLUGEL		—	174/216/228	RF(1×87)	Arm(1×30)	MS(1×90)	MS(1×90)
M43～M51	**Mobs** PEGASE		—	228/312/204	Arm(1×40)	Arm(1×40)	RK(3×34)	RK(3×34)
M43～M51	**Layla** ALGEM		Speed3	300/280/200	CN(1×65)	MG(4×45)	—	—

闘技場特殊パイロット

Storm — WOLF HEAD

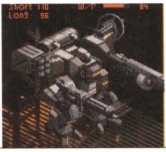
登場ミッション M43〜M51



Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	ZENITH V+1	240	L・Arm	FV-24B MG+2	5×22
L・Arm	ZENITH V+1	180	R・Arm	FV-24B MG+2	5×22
R・Arm	ZENITH V+1	180	L・Shoulder	WS-14B SH+1	(28)
Legs	ZENITH V+1	228	R・Shoulder	CRANE MS+1	3×33
属性防御		Skill		Switch3	

Rain — BLUE IRIS

登場ミッション M43〜M51



Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	ZENITH V+1	240	L・Arm	WINEE-RR RF+2	1×77
L・Arm	ZENITH V+1	180	R・Arm	FV-24B MG+2	5×22
R・Arm	ZENITH V+1	180	L・Shoulder	WS-14B SH+1	(28)
Legs	ZENITH V+1	228	R・Shoulder	CRANE MS+1	3×33
属性防御		Skill		Speed3	

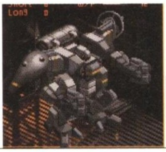
Oddeye — WILD CAT

登場ミッション M43〜M51

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	ZENITH V+1	240	L・Arm	ROCK JACK BZ+2	1×97
L・Arm	ZENITH V+1	180	R・Arm	Arm Punch+1	1×45
R・Arm	ZENITH V+1	180	L・Shoulder	CRANE MS+2	3×34
Legs	ZENITH V+1	228	R・Shoulder	DONKEY DXⅡ MS+2	1×101
属性防御		Skill		−	

Champ — CLAYMORE

登場ミッション M43〜M51



Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	ZENITH V+1	240	L・Arm	DESTROYERS RD+2	1×72
L・Arm	ZENITH V+1	180	R・Arm	DESTROYERS RD+2	1×72
R・Arm	ZENITH V+1	180	L・Shoulder	WS-14B SH+1	(28)
Legs	ZENITH V+1	228	R・Shoulder	WS-14B SH+1	(28)
属性防御		Skill		First3／Stun1	

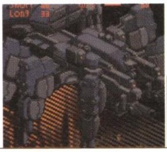
Gray — CRUSADER

登場ミッション M43〜M51

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	ZENITH V+1	240	L・Arm	HEXA G3 RF+2	1×82
L・Arm	ZENITH V+1	180	R・Arm	HEXA G3 RF+2	1×82
R・Arm	ZENITH V+1	180	L・Shoulder	WS-14B SH+1	(28)
Legs	ZENITH V+1	228	R・Shoulder	WS-14B SH+1	(28)
属性防御		Skill		−	

Aisha — S-Lady

登場ミッション M47〜M51



Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	BUREN+1	999	Weapon1	BUREN FT+1	1×67
L・Arm	−	−	Weapon2	BUREN MS+1	4×24
R・Arm	−	−	−	−	−
Legs	−	−	−	−	−
属性防御		Skill		−	

Berserker — X-01

登場ミッション M43〜M51

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	F-3 HAND ROD RD+2	1×36
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	F-3 HAND ROD RD+2	1×36
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	SX-30 SH	(20)
Legs	TYPE-X A+1	75	R・Shoulder	SX-30 SH	(20)
属性防御		Skill		Double3	

DarkKnight — X-03

登場ミッション M43〜M51

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	ARTASSAUT G MG	3×25
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	KAGIROI RD	1×50
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	GOLDIAS MS	2×28
Legs	TYPE-X A+1	75	R・Shoulder	SX-30 SH	(20)
属性防御		Skill		Speed2	

登場ミッション M43〜M51

Roy X-03

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	ARTASSAUT G MG+2	3×27
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	KAGIROI RD+2	1×52
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	SX-30 SH+2	(22)
Legs	TYPE-X A+1	75	R・Shoulder	CERES MS+1	2×48
属性防御		Skill		Speed2	

登場ミッション M43〜M51

Golem X-05

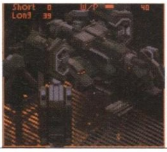
Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	IRON LUMP KN	1×40
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	IRON LUMP KN	1×40
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	SX-30 SH	(20)
Legs	TYPE-X A+1	75	R・Shoulder	—	—
属性防御		Skill		Stun1	

登場ミッション M43〜M51

Wizard X-07

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	PSG-5 RF	1×36
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	Arm Punch+1	1×26
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	SX-30 SH	(20)
Legs	TYPE-X A+1	75	R・Shoulder	—	—
属性防御		Skill		Guide3	

登場ミッション M43〜M51



Chimera X-09

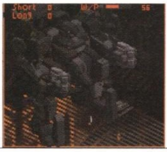
Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE301 GOUSAI XN+1	300	Weapon1	301XN CN+1	1×31
L・Arm	—	—	Weapon2	301XN MS+1	3×21
R・Arm	—	—	—	—	—
Legs	—	—	—	—	—
属性防御		Skill		Guide1	

登場ミッション M43〜M51

Necromancer X-11

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	HEXA G3 RF+2	1×82
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	Arm Punch+1	1×26
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	DONKEY DXⅡ MS+2	1×99
Legs	TYPE-X A+1	75	R・Shoulder	SX-30 SH+2	(22)
属性防御		Skill		—	

登場ミッション M43〜M51



Monk X-12

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	DESTROYERS KN	1×70
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	DESTROYERS KN	1×70
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	SX-30 SH	(20)
Legs	TYPE-X A+1	75	R・Shoulder	SX-30 SH	(20)
属性防御		Skill		First2／Double2	

登場ミッション M43〜M51

Death X-13

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	HEXA G3 RF+2	1×82
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	Arm Punch+1	1×26
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	—	—
Legs	TYPE-X A+1	75	R・Shoulder	—	—
属性防御		Skill		—	

登場ミッション M43〜M51

Nightmare X-14

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	HEXA G3 RF+1	1×81
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	HEXA G3 RF+1	1×81
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	FIRE WALL SH	(22)
Legs	TYPE-X A+1	75	R・Shoulder	FIRE WALL SH	(22)
属性防御		Skill		—	

登場ミッション M43〜M51

Shaman X-15

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	FV-24B MG	5×20
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	FV-24B MG	5×20
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	SX-30 SH	(20)
Legs	TYPE-X A+1	75	R・Shoulder	SX-30 SH	(20)
属性防御		Skill		Switch2／Speed2	

闘技場特殊パイロット

Manticore X-17

登場ミッション M43〜M51

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE301 GOUSAI XM+1	500	Weapon1	301XM SG+1	4×6
L・Arm	—	—	Weapon2	301XM CN+1	1×21
R・Arm	—	—	—	—	—
Legs	—	—	—	—	—
属性防御			Skill	—	

Druid X-18

登場ミッション M43〜M51

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	B-TUSK PB+2	1×52
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	B-TUSK PB+2	1×52
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	SX-30 SH+2	(22)
Legs	TYPE-X A+1	75	R・Shoulder	SX-30 SH+2	(22)
属性防御			Skill	Double2／First2	

Demon X-19

登場ミッション M43〜M51

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	GREY EYE MG	3×22
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	MOSTRO Ⅲ MG	4×18
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	CERES MS	2×47
Legs	TYPE-X A+1	75	R・Shoulder	SX-30 SH	(20)
属性防御			Skill	Switch2／Speed2	

Rich X-20

登場ミッション M43〜M51

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	FV-24B MG+2	5×22
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	K-SABER RD+2	1×42
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	SX-30 SH+2	(22)
Legs	TYPE-X A+1	75	R・Shoulder	DONKEY DX MS	3×25
属性防御			Skill	Speed2	

Iflit X-21

登場ミッション M43〜M51

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	NAIL FIRE FT+1	1×21
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	JOKER FT+1	1×76
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	CERES MS	2×47
Legs	TYPE-X A+1	75	R・Shoulder	CERES MS	2×47
属性防御			Skill	Switch2	

Witch X-22

登場ミッション M43〜M51

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	HEXA G3 RF+2	1×82
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	Arm Punch+1	1×26
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	DONKEY DXⅡ MS+2	1×101
Legs	TYPE-X H+1	130	R・Shoulder	SX-30 SH	(20)
属性防御			Skill	—	

Dragoon X-24

登場ミッション M43〜M51

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	Arm Punch+1	1×26
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	F-X IMPERIAL PB	1×90
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	SX-30 SH	(20)
Legs	TYPE-X A+1	75	R・Shoulder	SX-30 SH	(20)
属性防御			Skill	Stun2／First2	

Ogre X-28

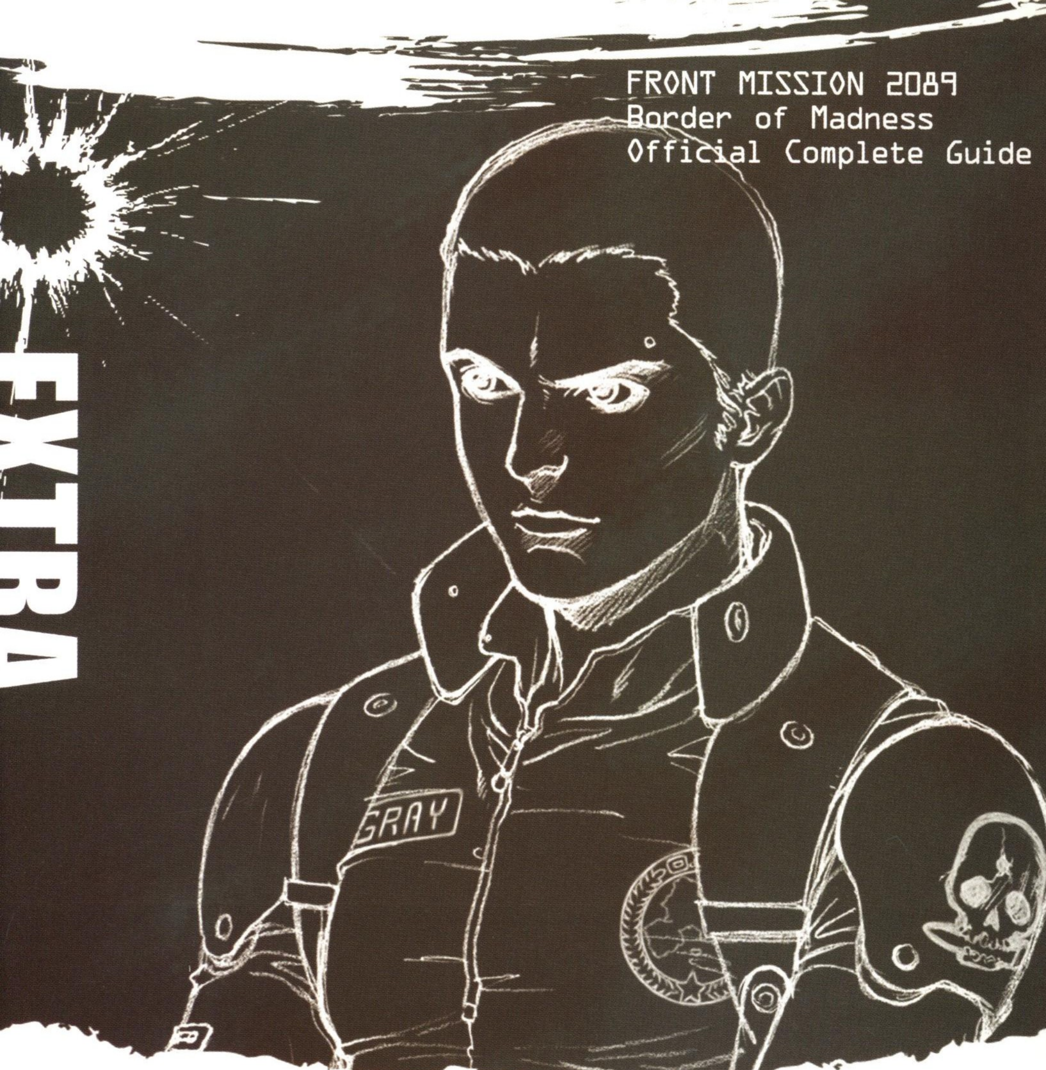
登場ミッション M43〜M51

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	TYPE-X+1	110	L・Arm	B-TUSK PB	1×50
L・Arm	TYPE-X+1	60	R・Arm	B-TUSK PB	1×50
R・Arm	TYPE-X+1	60	L・Shoulder	SX-30 SH	(20)
Legs	TYPE-X A+1	75	R・Shoulder	SX-30 SH	(20)
属性防御			Skill	First1／Double1	

Vampire X-00 v.a.m.p

登場ミッション M43〜M51

Parts	Name	HP	Weapon	Name	攻撃力
Body	X-00 v.a.m.p+1	300	L・Arm	Arm Punch+1	1×71
L・Arm	X-00 v.a.m.p+1	190	R・Arm	Arm Punch+1	1×71
R・Arm	X-00 v.a.m.p+1	190	L・Shoulder	—	99×99
Legs	X-00 v.a.m.p+1	240	R・Shoulder	—	99×99
属性防御			Skill	Double2／First2	



CHAPTER 04
エクストラ

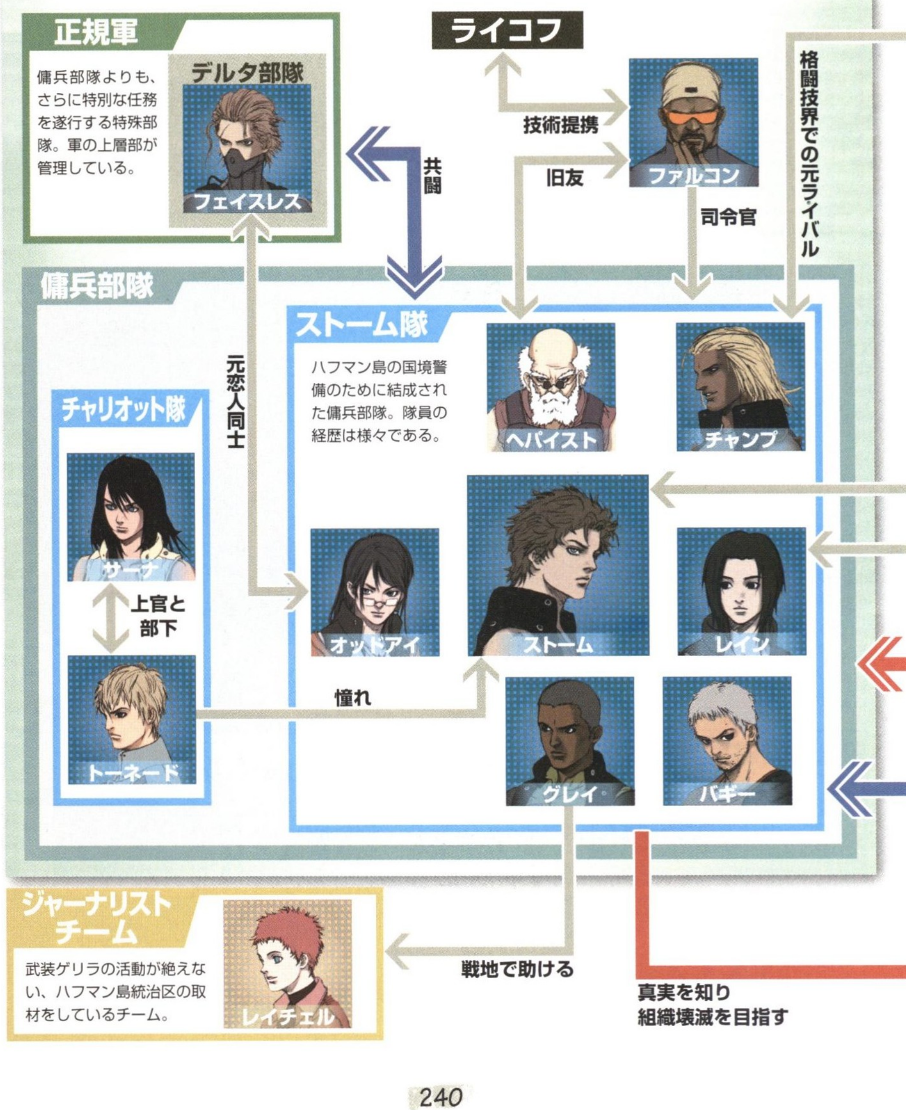
物語の核心に迫る!!

フロントミッション2089 人物相関図

本作に登場するキャラクターたちが、どんなつながりを持っているかを紹介する。物語の全容をこの相関図で知ることができるだろう。

O.C.U.

ストーム隊を中心にO.C.U.傭兵部隊の人間関係が展開する。ストームとリッチの関係から、本作の戦いはストームにとって運命的なものだったと知ることができるだろう。



ヴァンパイアズ【ナンバーズ】

PSプランの研究を進めるため結成された私設傭兵部隊。ナンバーズとストーム隊のメンバーに、様々なつながりがあることがわかる。

スパイとして潜入

アルケミスト

モンク

BATS
時代の仲間

リッチ

正体に気付く

ドラグーン

ダークナイト

元上官と部下

同一人物

戦地で激突

C.I.S.U

O.C.U.軍の情報収集部隊。ロイはこの部隊から、スパイとしてヴァンパイアズに潜入していた。

ロイ

C.I.S.U実行部隊
としてスカウト

PSプランの
研究をさせる

ヴァンパイアズ研究施設

アイシャ

ヴァンパイアズがPSプランの研究のために設立した施設。優秀な科学者が集まっている。

B組織

ヴァンパイアズが研究していた、PSプランを引き継ぐ組織。その背後には巨大な勢力が存在する。

身柄を狙う

戦いのなかで交錯する人間関係

リッチ ― ダークナイト

傭兵たちの失踪事件の裏側を探るため、ナンバーズになりすまし、潜入調査していたダークナイト＝ロイ。リッチはロイがC.I.S.Uの調査官であることを知りながらも、あえて彼を泳がし続け、O.C.U.軍の情報をロイを利用し入手していた。

ドラグーン ― レイン

傭兵失踪事件に巻き込まれ、所属していた部隊が壊滅したレイン。その壊滅部隊の隊長だった人物こそ、ランサー＝ドラグーンである。ランサーは、リッチに部下と家族を人質に取られ、その解放を条件にナンバーズとなったのである。だが、人質たちはすでに手をかけられていた。

フェイスレス ― ロイ

デルタ部隊のフェイスレスと調査官であるロイは親友であり、互いに入手した情報をやり取りしていた。ロイがナンバーズとして潜入して入手した調査内容も、フェイスレスには伝わっていた。しかし秘密裏に行動していたこの2人の関係すら、一部の軍上層部には知られていたようだ。

オッドアイ ― アイシャ

人間の脳とWAPを接合するPSプランの真実を知った脳神経学の権威アイシャは、研究所から脱出する。その身を追われるアイシャを救ったのがオッドアイである。2人はこの事件をきっかけに、深い友情を築き上げることになる。

人物関係図の見方

→ 協力関係
→ 敵対関係

戦いの裏に隠された謎に迫る!!

ストーリー考察

ストームとリッチの関係など、本作のストーリーの根幹を解説。
また、『FM2089』での重要キーワードも併せて解説している。

漆黒のWAP部隊

ストーム隊がハフマン島の各地で遭遇する漆黒のWAP部隊。その部隊の動きが活発になってきたため、軍上層部は、O.C.U.正規軍特殊部隊デルタとストーム隊の共同作戦を提示。漆黒のWAP部隊の正体を突き止めるべき作戦が遂行された。

しかし、この作戦でデルタ部隊は壊滅。隊長のフェイスレスが拉致されてしまう。軍上層部からフェイスレスの救出依頼作戦を受けたストーム隊は、漆黒のWAP部隊と再戦。そこで壊滅したデルタ部隊のWAPから、メッセージカプセルを発見する。そのなかには、フェイスレスからオッドアイに向けた、驚くべき真実が書き記されていた。

「黒い部隊はサカタインダストリィ(※1)私設傭兵部隊ヴァンパイアズ。部隊の目的は優秀なWAPパイロットを集める事(※2)……」

漆黒のWAP部隊の正体がついに明らかになる。

リッチとの決戦

ヴァンパイアズ殲滅の任務に就いたストーム隊は、ナンバーズと呼ばれるヴァンパイアズの特殊部隊を次々に撃破する。そのさなかナンバーズのメンバー、ダークナイトが、C.I.S.U(※3)の潜入スパイであるロイと判明する。彼の助言により、ヴァンパイアズの本拠地にストーム隊が襲撃をかける。

ヴァンパイアズ本拠地で待ち受けていたのは、リーダーであるリッチと、自我を崩壊したフェイスレス(※4)だった。戦いのなか、リッチとストームの過去も判明。因縁の対決の末、ストーム隊は勝利する。しかし、ヴァンパイアズの背後に存在するサカタインダストリィ。さらに、その裏に巨大な組織の姿が見え始める。

KEYWORD

※1 サカタインダストリィ

日本のWAPメーカー。コンピュータパーツの製造を得意としている。新たなコンピュータを生み出すため、ヴァンパイアズを設立した。

※2 ヴァンパイアズの目的

ヴァンパイアズは、ある実験のため、優秀な肉体を求め、ターゲットとした傭兵を拉致していた。それが多発していた傭兵行方不明事件の真相である。ストーム隊のメンバーも優秀な肉体と認識され、ヴァンパイアズの狩りの対象となり、その手始めにバギーが襲われたのである。デルタ部隊の参戦により、結果的にフェイスレスが、優秀な肉体の持ち主として拉致されてしまう。

※3 C.I.S.U

連合中央情報局の略称。O.C.U.首相府が抱える情報機関。武力を持った敵に対抗する時に出動する実行部隊である。

※4 フェイスレスの自我崩壊の理由

ヴァンパイアズをやとった組織が研究していた「PS(パペットソルジャー)プラン」。これは兵士を人形のように操る研究で、フェイスレスはこの研究の犠牲となり、試作機の改良型であるX-00β2に自我を崩壊したまま搭乗した。

リッチとストームの過去

ストームは過去にBATSという特殊部隊で、バレットストームの名で活躍していたことがある。じつは、リッチ(本名はグレッグ)も同部隊の隊員であった。BATSは危険な人体実験を行なっており、ストームは試作機のバイオジャマー(※5)によって意識不明となる。その際、偽の記憶をリッチによって植えつけられた。特殊部隊の危険な実験に反抗するストームを邪魔と判断したリッチが、記憶の操作を行ないストームの過去を抹消したのである。

裏で暗躍する巨大な組織

ヴァンパイアズ壊滅後、組織がPSプランの研究で雇っていた研究者たちが、続々と謎の組織に襲われる事件が発生する。研究者の1人であるアイシャは、身の危険を感じ研究所を脱走。偶然出会ったオッドアイに保護される。この事件を機に、ストーム隊は謎の組織と接触することになる。謎の組織は、ロイによってB組織と名付けられた。調査の結果、B組織がPSプランの研究を新たな兵器開発(※6)に運用していることが判明。ストーム隊は兵器開発を阻止するため、B組織壊滅に向かうのだった(※7)。

KEYWORD

※5 バイオジャマー

ヴァンパイアズの魔道士隊が使用していた兵器が、ストームの意識を奪ったバイオジャマー（脳に作用する特殊な電波）の完成型である。ちなみにストームが度々頭痛に襲われていたのは、バイオジャマー試作機による意識不明時の後遺症と思われる。

※6 新たな兵器

B組織は、人工的に培養された脳のようなコアシステムを使用し、パイロットの代わりとして兵器に運用する実験を行なっていた。この実験は、その後、サカタインダストリィによって続行され、第2次ハフマン戦争時に、人間の脳をWAPの制御に使用する「B.D.」という兵器として完成され、実戦使用されている。

※7 ストーム隊のその後

2093年、ストーム隊はC.I.S.U実行部隊から凍結されていた陸防軍第2軍機動部特殊部隊デルタへと移籍して戦いを続けている。

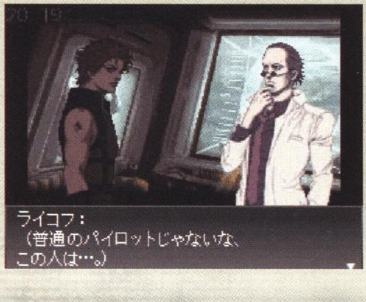
ストームの秘密

ハフマン島赴任まえは、傭兵部隊BATSに所属していたことがわかっているが、物語のなかでストームの過去に関係する様々なキーワードを聞くことができる。右がそのキーワードである。

ロシア語が話せる、スモレンスク(ザーフトラ)の孤児院にいたというキーワードから、ザーフトラ共和国出身の可能性が高いようだ。また、WAPに負担をかけるほどの操縦技術や、並外れた反応の良さというキーワードから、通常の人間より優れた身体能力を有する、もしくはなんらかの身体的改造が行なわれている可能性が高いと推測できる。『フロントミッション3』にラーブヌイ共和国という国が登場し、人工的に作られた人間=イマジナリーナンバーの存在が確認されているが、はたしてストームと何か関係があるのか？

なお、ストームの本名はアーネスト・J・サリンジャーとされているが、本人も本名なのかどうかは知らないらしい。

- **WAPの関節に負担がかかるような操縦。(M01)**
- **ライコフが感じた"反応が良すぎる"。(M19)**
- **スモレンスクの孤児院にいた。(M45)**
- **ロシア語を話せる。(M45)**



フロントミッション2089の世界が広がる!!

イラストギャラリー&設定資料集

開発スタッフによって制作されたスペシャルイラストに加え、WAPやキャラクターたちの日常を描いた設定資料を掲載!!

キャラクターイメージイラスト

普段は過酷な戦場でWAPを操る傭兵たちの、基地での日常や、ひと時の休息を描いている。

ミーティング風景

ストームとチャリオット隊隊長サーナ、隊員トーネードのミーティングシーン。食事のメニューによって、各キャラクターの好みがわかって面白い。

Image:MISSION 04

潜入捜査

敵組織への潜入捜査。潜入捜査に向かう2人をオッドアイが見送っている。レインの照れた顔がかわいらしい。

Image:MISSION 45

女の子たちのショッピング

ベースキャンプ先にある温泉に入るため、水着を選ぶレインとオッドアイ。女の子2人の楽しい時間を描いたイラストだ。眼鏡を外しているオッドアイの表情は珍しい。

Image：MISSION 35

技術者と老兵

長年、傭兵部隊の整備をしてきたヘパイストの知識に驚くライコフ。ヘパイストは「ライコフは天才だ」と言っているが、WAPに関する知識はまだまだのようだ。

Image：MISSION 32

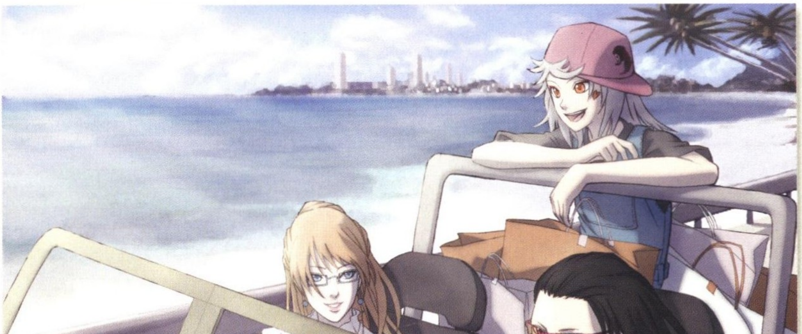
チャンプの肉体美

ベースキャンプ先にある露天風呂でのワンシーン。自分の肉体に惚れ惚れするチャンプをよそに、グレイは相当まいっているようだ……。

Image:MISSION 35

戦地での友情

数奇な運命から深い友情で結ばれることになった、オッドアイとアイシャ。雪が舞い散る空港でのお別れのシーンだろうか？

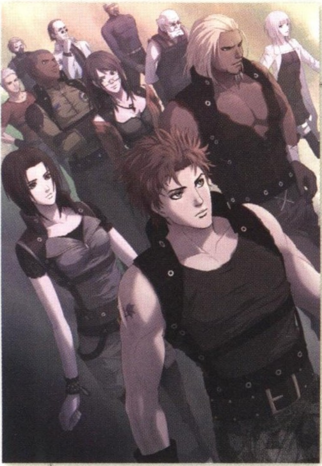


ナンバーズの休日

普段はヴァンパイアズとして過酷な任務を遂行する彼女たちも、オフは普通の女の子。ナンバーズ女性隊員の仲はかなりいいようだ。

部隊設定イラスト

ストーム部隊とヴァンパイアズ部隊の公式版とは異なるバージョン違いのイラストを掲載している。



ストーム隊行進

ストーム隊が勢ぞろいし行進するイラスト。表情や服装にかなり変化が見られる。

ストーム隊行進別バージョン

各キャラクターの視線や表情が変わっている、ストーム隊行進イラストの別パターン。

ストーム隊整列（オッドアイバージョン）

公式イラストではストームの横にレインが立っているが、このイラストではオッドアイが立っている。

ヴァンパイアズ整列（ダークナイト不在バージョン）

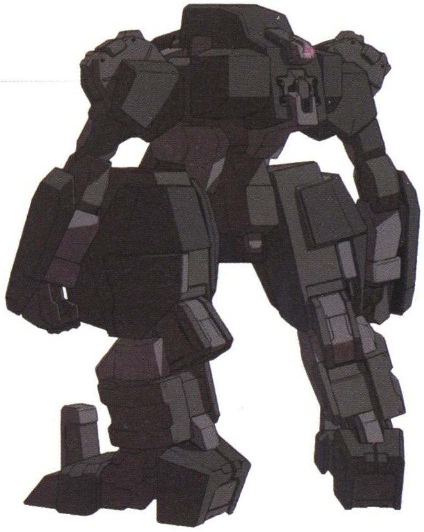
物語中でナンバーズから離反したダークナイトがいない、ナンバース整列イラスト。

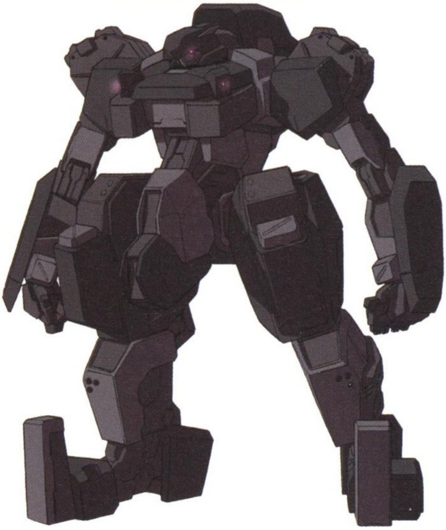
WAP設定イラスト

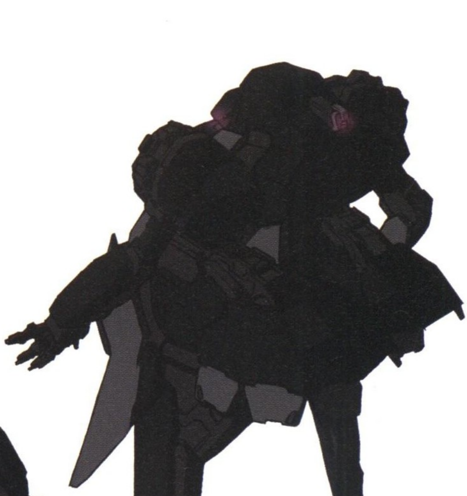
ストーム隊に立ちふさがる漆黒の吸血部隊＝ヴァンパイアズ。彼らが操る特殊WAPの設定イラストを紹介する。

XW-N ALLUCARD

ヴァンパイアズ部隊のなかのナンバーズ専用WAP。機体全体が黒を基調としたカラーが施されている。ストームたちが操るWAPよりも基本性能は高い。







XW-N ALLUCARD

ALLUCARDのホバー脚タイプ。ALLUCARDには専用の盾が用意されている。

TYPE 301 GOUSAI XN【轟砦 XN型】

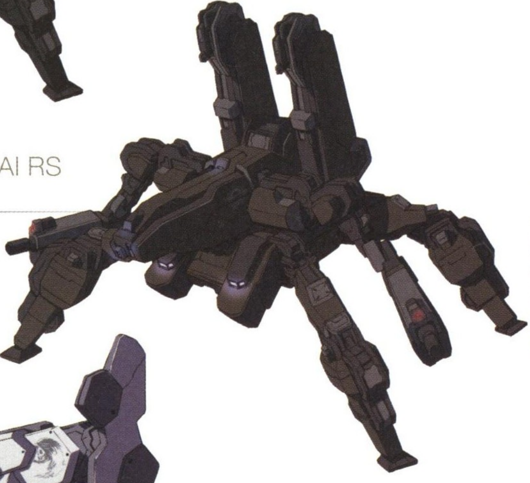
ナンバーズ専用の大型機動兵器。XNはミサイル装備の機体。

TYPE 301 GOUSAI XM【轟砦 XM型】

おもにナンバーズが搭乗する大型機動兵器。XMはキャノン砲を装備している。

TYPE 301 GOUSAI RS【轟砦 RS型】

Riff機能を搭載した補給型大型機動兵器。



XW-Prototype NOSFERATU

ヴァンパイアズが実験していた、人間の脳を制御機関としたWAPの試作機。本来、ナンバーズ内ではX-00は存在しないが、フェイスレスがこの機体に接続された時点で、「X-00 ヴァンパイア」という名を与えられた。

設定&ラフイラスト

本作が制作されるまでに描かれた数々の設定イラストを公開する。世界観を形作る道程を知ることができるだろう。

ストーム&リッチ

物語の主人公ストームと、彼に深く関係するヴァンパイアズのリーダーリッチの設定イラスト。設定時からその関係性は変わっていなようである。

ストーム隊
設定画

制作初期の段階で描かれたストーム隊の設定ラフ。オッドアイがヒロイン的立ち位置となっている点や、レインの服装に注目したい。

オッドアイ準備稿

ストーム隊に入隊するまえのオッドアイという設定で描かれたイラスト。露出度の高い胸元が印象的な服を着ている。

ストーム準備稿

ストームの人物設定が定まっていない時期に描かれたイラスト。長い髪や幼い表情など、現在のストームとは雰囲気がかなり異なる。

ストーム&オッドアイ背面デザイン

普段は見ることができない2人の背面イラスト。オッドアイのベストの形状などがよくわかる。

ヴァンパイアズコスチューム背面デザイン

ヴァンパイアズが着用するスーツの背面デザイン。体のラインにフィットするデザインとなっている。

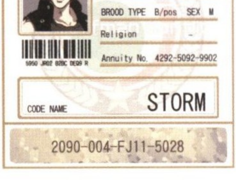
ストーム隊特別描き下ろしイラストラフ

部隊章イラスト

WAPや軍服に使用される部隊章。ストーム隊やヴァンパイアズの特徴をあらわしたデザインとなっている。

BATS
部隊章

ストーム隊
部隊章ラフ



IDカードラフ

ヴァンパイアズ
部隊章

ロケーションイラスト

ここでは、基地の施設や物語中に登場する様々な場所のイラストを掲載している。

基地

キルハウス

射撃場

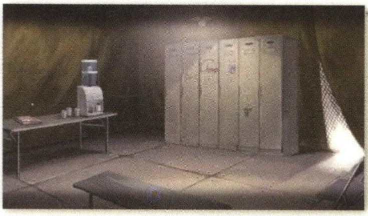
キャンプ(夜)

空港

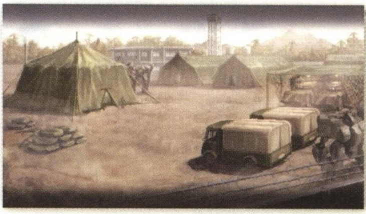
研究所

格納庫

傭兵詰所

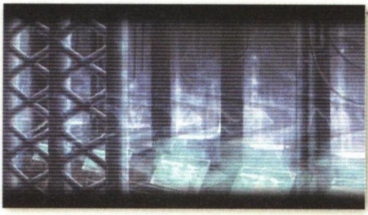


キャンプ詰所



キャンプ(昼)

病院



B組織施設

フロントミッション2089　ボーダー・オブ・マッドネス 公式コンプリートガイド　索引

FRONT MISSION 2089 Border of Madness Official Complete Guide

INDEX

名前	種類	ページ
■ 英数字		
2周目	システム	196
Acid		→アシッド
Agility		→回避
Agility		→回避能力
Arm		→アームパンチ
Arm		→腕
Arm Punch		→アームパンチ
AT		→攻撃力
AT		→内蔵攻撃力
Attacker	ユニット名	49,62
BATS	部隊	241
Back Pack		→背部
Backパネル	システム	21
Body		→胴体
Bullet		→装弾数
BZ		→バズーカ
B組織	組織	241
C.I.S.U	部隊	241
Carrier	ユニット名	49
Chaff		→チャフ
COM		→コンピュータ
Commander	ユニット名	49,62
Computer		→コンピュータ
DF		→防御力
Double	スキル	41
Dr.ギルモア	キャラクター	11
Dr.ブラウン	キャラクター	11
Duel	スキル	41
Engine		→出力
Exp.		→経験値
Fight		→格闘攻撃
Fight		→格闘攻撃能力
First	スキル	41
Flash		→フラッシュ
FT		→火炎放射器
Ge	ステータス	49
GR		→グレネード
Guide	スキル	42
H$		→ハフマンドル
Hand Grip		→手武器
Helicopter	ユニット名	49,62
Hit		→内臓命中率
Hit		→命中補正率
Hit		→命中率
HP		→耐久力
HPの合計値	システム	33
Int.Weapon	パーツデータ	27,33
Inter		→Int.Weapon
Item		→アイテム
Item		→アイテム収納数
KN		→ナックル

名前	種類	ページ
Legs		→脚部
Link Attack	スキル	42
Long		→遠距離攻撃
Long		→遠距離攻撃能力
Lv		→レベル
MG		→マシンガン
Mine		→マイン
Missileer	ユニット名	49,62
Move		→移動力
MS		→ミサイル
Name		→ネーム
O.C.U.	国名	2,241
OKパネル	システム	21
PB		→パイルバンカー
PSプラン	研究	242,243
Ready	システム	33,34
Range		→アイテム射程増加量
Range		→射程
RD		→ロッド
Repair L		→リペアL
Repair M		→リペアM
Repair S		→リペアS
Repair SP		→リペアSP
RF		→ライフル
Riff		→リフ
RK		→ロケット
SG		→ショットガン
SH		→シールド
SHOP	施設	32
Short		→近距離攻撃
Short		→近距離攻撃能力
Shoulder Weapon		→肩武器
Skill		→スキル
Smoke		→スモーク
Speed	スキル	41
State	ステータス	38,49
Status	ステータス	49
Stun		→スタン
Stun	スキル	41
Switch	スキル	41
Total	ステータス	38,49
Type		→攻撃タイプ
U.S.N.	国名	2
W/P	システム	33
WAP	兵器	4,26
WAPの攻撃力	システム	33
Weapon		→武器
Weight		→重量
Weight Over	システム	33,34

名前	種類	ページ
■ あ行		
アームパンチ	武器	30
アイシャ	キャラクター	9,241
アイテム	システム	56,227
アイテム射程増加量	パーツデータ	27,33
アイテム収納数	スペック名	27,33
アシッド	アイテム	56
アシッド	ステータス変化	49
アルケミスト	キャラクター	10,241
アンデッド隊	部隊	12
移動コスト	システム	52
移動力	パーツデータ	27,33,49
イフリート	キャラクター	13
インターミッション	システム	20,22
ヴァンパイアズ	部隊	5,12,241
ヴァンパイアズ研究施設	施設	241
ウィザード	キャラクター	12
ウィッチ	キャラクター	13
腕	パーツ	35,213
エネミーフェイズ	システム	47
エレン・テイラー	キャラクター	10
遠距離攻撃	攻撃方法	28,54
遠距離攻撃	パーツデータ	27,33
遠距離攻撃能力	ステータス	33,39,49
遠距離武器	システム	31
遠近両用武器	システム	31
炎熱	属性	29
オーガ	キャラクター	13
大型機動兵器	兵器	12,29,228
オシアナ共同連合	国名	2
オッズ	システム	230
オッドアイ	キャラクター	8,45,240
■ か行		
回避	パーツデータ	27,33
回避能力	ステータス	39,49
火炎放射器	武器	30,203
格闘攻撃	攻撃方法	28,30,33,53
格闘攻撃	パーツデータ	27,33
格闘攻撃能力	ステータス	33,39,49
格納庫	施設	25
賭け金	システム	230
肩武器	パーツ	26
貫通	属性	29
機体ステータス	システム	49
機体スペック	システム	33
基地	施設	24
キマイラ	キャラクター	12
脚部	パーツ	26,34,219
キャンセル	システム	51
記録のロード	システム	19
近距離攻撃	攻撃方法	28,54

名前	種類	ページ
近距離攻撃	パーツデータ	27,33
近距離武器	システム	30
近距離攻撃能力	ステータス	33,39,49
クリア報酬	ミッションデータ	69
グリフォン	キャラクター	12
グレイ	キャラクター	8,45,240
グレネード	武器	31,204
経験値	ステータス	38,49
経験値メーター	システム	38
ゲームオーバー	システム	19
ゲームの中断	システム	19
ゲームメニュー	システム	18
撃破ボーナス	システム	47
攻撃可能距離		→射程
攻撃タイプ	パーツデータ	27,33
攻撃力	パーツデータ	27,33
行動アイコン	システム	48
ゴーレム	キャラクター	12
コンテナ	ユニット名	62
コンピュータ	パーツ	26,35,225
コンフィグ	システム	18

■ さ行

名前	種類	ページ
サーナ	キャラクター	10,240
ザーフトラ共和国	国名	243
最大撃破ボーナス	ミッションデータ	69
サカタインダストリィ	企業	242
作戦の記録	システム	19
シールド	武器	31,207
シールド防御	システム	57
システムウィンドウ	システム	20
ジャーナリストチーム	部隊	240
シャーマン	キャラクター	12
射程	パーツデータ	27,33,49
修理	システム	57
重量	パーツデータ	27,33
出力	パーツデータ	27,33
衝撃	属性	29
勝利条件	システム	64
勝利条件	ミッションデータ	69
所持金	システム	33
ショットガン	武器	30,201
ショップコマンド	システム	33
ジョンストン	キャラクター	11
司令部	施設	25
スキル	システム	39,40,49
スタン	ステータス変化	49
ストーム	キャラクター	6,43,240
ストーム隊	部隊	5,240
スペックアイコン	システム	33
スモーク	アイテム	56
スモーク	ステータス変化	49
スモレンスク	国名	243
正規軍	部隊	240
セットアップ	システム	25,32
セミオート	システム	50
装甲車	ユニット名	62
装弾数	パーツデータ	27,49
ソート	システム	37
ソートカーソル	システム	33,37
ソート/パーツパネル	システム	33,37
属性	システム	29,30

名前	種類	ページ
属性防御	システム	29,36,59
ソフトリセット	システム	20

■ た行

名前	種類	ページ
ダークナイト	キャラクター	13,241
ターン	システム	47
耐炎熱属性	属性防御	29,36
耐貫通属性	属性防御	29,37
耐久力	パーツデータ	27,33
耐衝撃属性	属性防御	29,38
タイヤタイプ	パーツ種別	34,51
タンクタイプ	パーツ種別	34,51
地形効果	システム	52
チャフ	アイテム	56
チャフ	ステータス変化	49
チャリオット隊	部隊	240
チャンプ	キャラクター	7,44,240
中断セーブ	システム	47
中断データ	システム	19
デーモン	キャラクター	12
敵増援	システム	64
敵ユニット撃破数	ミッションデータ	69
敵ユニット出現数	ミッションデータ	69
デス	キャラクター	12
手武器	パーツ	26,30
デルタ	部隊	240
闘技場	施設	25,230
闘技場一般パイロット	データ	233
闘技場特殊パイロット	データ	236
搭乗者コード	システム	19
胴体	パーツ	26,34,49,208
トーネード	キャラクター	10,240
トマス・ノーランド	キャラクター	10
ドラグーン	キャラクター	13,241
トラック	ユニット名	62
ドルイド	キャラクター	12

■ な行

名前	種類	ページ
内蔵攻撃力	パーツデータ	199
内蔵武器	武器	31
内蔵命中率	パーツデータ	199
ナイトメア	キャラクター	12
ナックル	武器	30,205
ナンバーズ	部隊	13,241
ナンバーズ専用WAP	ユニット名	62
ニューゲーム	システム	18
ニューコンチネント合衆国	国名	2
ネーム	ステータス	49
ネクストニューゲーム	システム	196
ネクロマンサー	キャラクター	12
ノーマルタイプ	パーツ種別	34,51

■ は行

名前	種類	ページ
バーサーカー	キャラクター	12
パーツコレクション	システム	25
パーツソート	システム	37
背部	パーツ	26,34,224
敗北条件	ミッションデータ	69
パイルバンカー	武器	30,204
パイロットカーソル	システム	37
パイロットステータス	システム	49
バギー	キャラクター	9,240

名前	種類	ページ
バズーカ	武器	31,203
バッカス	キャラクター	11
発動率	システム	40
ハフマン島	世界	2
ハフマンドル	システム	33,69
反撃	システム	57
ヒュン	キャラクター	11
評価値	システム	38
ファルコン	キャラクター	9,240
部位破壊	システム	60
部位変更	システム	37
フェイスレス	キャラクター	9,240
武器	パーツ	26,35
フラッシュ	アイテム	56
フラッシュ	ステータス変化	49
フリーカーソルモード	システム	20
プレイヤーフェイズ	システム	47
ヘパイスト	キャラクター	9,240
防御	システム	57
防御力	パーツデータ	27,33
砲台	ユニット名	62
補給	システム	57
補給コマンド	システム	57
補給車	システム	57
ホバータイプ	パーツ種別	34,51

■ ま行

名前	種類	ページ
マイン	アイテム	56
マシンガン	武器	30,200
魔道士隊	部隊	12
マニュアル	システム	50
マンティコア	キャラクター	12
ミサイル	武器	31,206
ミッション	システム	20,22,46
命中補正率	パーツデータ	27,33
命中率	パーツデータ	27,33
モンク	キャラクター	12,241

■ や行

名前	種類	ページ
友軍フェイズ	システム	47
ユージ・キノシタ	キャラクター	10
ユニット	システム	20
傭兵詰所	施設	25

■ ら行

名前	種類	ページ
ライコフ	キャラクター	9,240
ライフル	武器	31,202
リッチ	キャラクター	12,241
リフ	パーツ	57
リペアS	アイテム	56
リペアSP	アイテム	56
リペアM	アイテム	56
リペアL	アイテム	56
リンク攻撃	攻撃方法	42,55
レイチェル	キャラクター	11,240
レイン	キャラクター	7,44,240
レベル	ステータス	39,49
ロイ	キャラクター	241
ロードゲーム	システム	18
ロケット	武器	31,207
ロッド	武器	30,204

SE-MOOK

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス 公式コンプリートガイド

©2005,2008 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

企画・制作　**株式会社スクウェア・エニックス**
編集長　是枝良昌
編　集　石井宏之／羽生真樹／鈴木和夫／鷲塚明日香／大矢和裕
制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕／大岡俊裕

編集・執筆　**株式会社不知火プロ**
松下貴人／池田哲朗
植竹貴史／酒寄朋巳／山口和則

デザイン・DTP　**株式会社東海創芸**
村下直也／福原聖

協力・監修　**株式会社スクウェア・エニックス**
フロントミッションプロジェクトチーム
フロントミッション宣伝チーム

2008年7月21日　初版第1刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544　東京都渋谷区代々木3-22-7　新宿文化クイントビル

印刷所　共立印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
※通話料はお客様のご負担になります

乱丁・落丁本はお取り替え致します。大変お手数ですが、購入された書店名と不具合箇所を明記して、弊社出版業務部宛にお送りください。送料は弊社負担でお取り替え致します。ただし、古書店で購入されたものについては、お取り替えできません。

本書の内容の一部あるいは全部を無断で転載、複写、複製することは、著作権者および出版者の権利侵害になります。

定価はカバーに表示してあります。

©2008 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
Printed in Japan

ISBN978-4-7575-2321-0 C9476 雑誌62011-88

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。
日本商標登録 第4841498号、第4853764号
意匠登録 第1259804号、第1260043号

売上カード

雑誌62011-88
定価1,680円(5%税込)
(本体1,600円)

SE-MOOK
フロントミッション2089
ボーダー・オブ・マッドネス
公式コンプリートガイド

TEL (03) 5333-0832
FAX (03) 5352-6464

発行 スクウェア・エニックス
発売 スクウェア・エニックス

ISBN978-4-7575-2321-0
C9476 ¥1600E
9784757523210

定価1,680円⑤

注文カード

帖合・書店名

ISBN978-4-7575-2321-0
C9476 ¥1600E
9784757523210

注文数 冊
注文 月 日

SE-MOOK
フロントミッション2089
ボーダー・オブ・マッドネス
公式コンプリートガイド

発行 スクウェア・エニックス
制作 スクウェア・エニックス

定価1,680円(5%税込)
(本体1,600円)
雑誌62011-88

ISBN978-4-7575-2321-0

C9476 ¥1600E

定価：本体1,600円＋税

雑誌62011-88

SQUARE ENIX

トガイド

SQUARE ENIX.

西暦2089年——

ハフマンの地に刻まれし、名も無き傭兵たちの戦いの記憶

ニンテンドーDS版『フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス』唯一の公式完全攻略本！

スクウェア・エニックスの 産地直送 公式ガイドブック

- 全59ミッションの完全攻略や実戦で役立つ戦術、テクニックを丁寧に解説。
- さらにセットアップでもう迷わない！ パーツ能力を比較しやすい格納庫追加パーツリストを掲載！
- 全パーツ、闘技場で戦えるパイロット＆WAPなど、データ類も大充実。 用語解説や本誌だけの秘蔵の未公開イラストも特別収録！

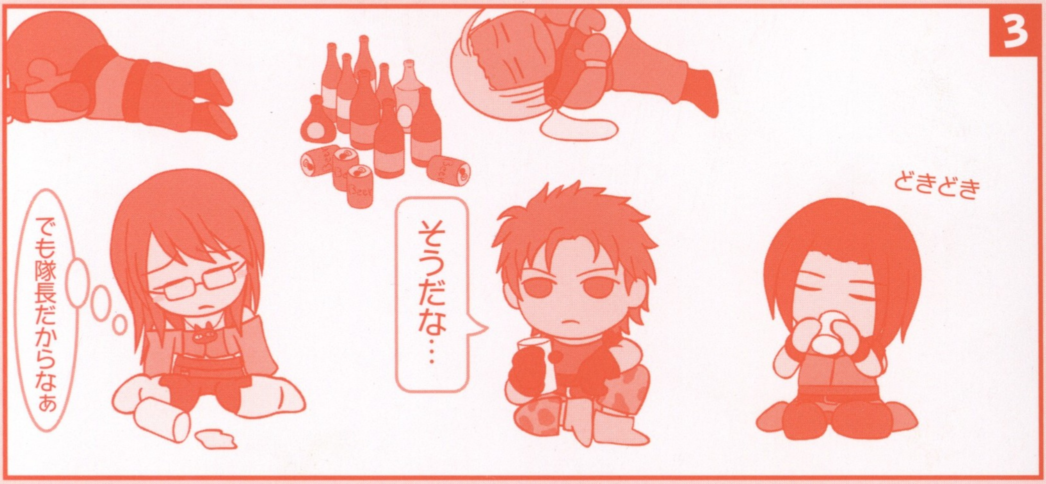
FRONT MISSION 2089

Border of Madness

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス 公式コンプリートガイド

©2005,2008 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.


3
どきどき
そうだな…
でも隊長だからなぁ

4
むう
仲間は全員大切だ!!
やっぱり隊長だ